

СТРАНА ИГР

**PRINCE OF PERSIA:
THE SANDS OF TIME**

ВЛАСТИЛИН
ВРЕМЕНИ

СТР. 56

**#23
(152)
ДЕКАБРЬ
2003**

СТР. 70

WORMS 3D

ОБЪЕМ ИМЕЕТ
ЗНАЧЕНИЕ!

**BEYOND
GOOD & EVIL**

СТР. 62

ТАК ГОВОРИЛ ЗАРАТУСТРА

СТР. 32

**CASTLEVANIA:
LAMENT OF
INNOCENCE**

ОСИНОВЫХ КОЛОВ
ХВАТИТ НА ВСЕХ!

КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА

**THE LORD OF THE RINGS:
THE RETURN OF THE KING**

**НАШ
DVD**
ЧИТАЕТСЯ НА ВСЕХ
DVD-ПЛЕЙЕРАХ,
PLAYSTATION 2
и XBOX

ИГРЫ НОМЕРА:

The Lord of the Rings: The Return of the King / Castlevania: Lament of Innocence / Sonic Heroes / Shadow Vault / Growlanser Generations / Underlight / Pilot Down / Wrath Unleashed / Alias / Headhunter: Redemption / Blood Will Tell / Max Payne (GBA) / Kingdom Hearts: Chain of Memories / Prince of Persia: The Sands of Time / Горький Zero: Фабрика Рабов (Gorky Zero: Beyond Honor) / Beyond Good & Evil / WRC 3 / Дело_13 / Worms 3D / Amplitude / Super Monkey Ball (N-Gage) / Freestyle Metal X / NHL 2004 / Top Gear Rally

(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 23 >

SAMSUNG

Так выглядят объекты в движении на экране обычного монитора

Так выглядят объекты в движении на экране SyncMaster 172X

Всего 16 миллисекунд! Это – время реакции матрицы, использующейся в новых мониторах SyncMaster 152X/172X. Результат – и в играх, и при просмотре DVD изображение остается четким даже в самых динамичных сценах. Отличная цветопередача, широкий угол обзора... впрочем, не только качество изображения новых мониторов SyncMaster заслуживает превосходных оценок. Судите сами. Компактный элегантный корпус с узкой рамкой. Малый вес: всего 2,5 кг у SyncMaster 152X. Наконец, экономия места и порядок на Вашем столе – все разъемы расположены на подставке монитора. Мониторы SyncMaster 152X/172X. Все очевидно!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

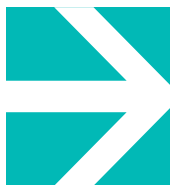
для
PC

для
PS2

Экзотические машины
Беспредельные скорости
Бескомпромиссная борьба

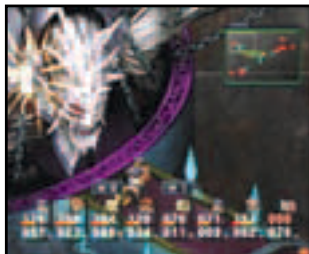


ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS. В РОССИИ – КОМПАНИЯ «СОФТ КЛУБ».
МОСКВА, 1-Я ХВОСТОВ ПЕР., Д. 11 А. ОФИС 211; ТЕЛ. (095) 232 6952; E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU



ХИТ?

ПЕРЕРОЖДЕННАЯ SEGA ВПЕРВЫЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЙ ПРОЕКТ В «ЕЖИНОЙ» СЕРИИ – SONIC HEROES /38



В РАЗРАБОТКЕ

ФАНАТЫ LUNAR, РАДУЙТЕСЬ! КОМПАНИЯ WORKING DESIGNS ГОТОВИТ ОЧЕРЕДНУЮ КУЛЬТОВУЮ RPG – GROWLANSE GENERATIONS /44



ТЕМА НОМЕРА

ELECTRONIC ARTS ВЫКАТИЛА ЛУЧШИЙ ФЭНТЕЗИЙНЫЙ BEAT'EM UP СО ВРЕМЕН ЛЕГЕНДАРНОЙ GOLDEN AXE. THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING – ИГРА ИЗ ЧИСЛА ТЕХ, ЧТО «ПРОДАЮТ» СИСТЕМЫ, ДЛЯ КОТОРЫХ СДЕЛАНЫ /16



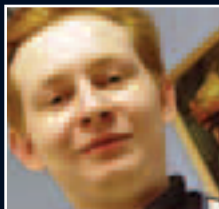
ОБЗОР

ПОСЛЕ НЕУДАЧНОЙ ЭКСТРИМ-ВЕРСИИ СВОЕГО РАЛЛИЙНОГО СИМУЛЯТОРА EVOLUTION УДАЛОСЬ СОЗДАТЬ ПОЧТИ ИДЕАЛЬНЫЙ WRC3 /66



ОБЗОР

ЧЕРВЯКИ ОБРЕЛИ ОБЪЕМ, А ВМЕСТЕ С НИМ НОВЫЙ ДРАЙВ. WORMS 3D – НОВАЯ ГЛАВА ЗАДОРНЫХ ВОЙН МЕЖДУ КОЛЬЧАТЫМИ /70



Приветствую!

Впервые обращаюсь к вам, дорогие читатели, в формате выступления на тысячу двести знаков. Что ж, призывайте – начиная с 22 номера я буду радовать своим присутствием на страницах «Страны Игр» в заметно большем количестве, чем раньше. Плохо это или хорошо – решать вам.

Жаловались на неполное освещение в журнале мира игровых консолей? Мне была дана установка найти и обучить перспективных авторов, до хрипоты спорить при обсуждении плана номера за каждую полосу, отводимую для приставочных проектов, изобретать и продвигать новые рубрики, посвященные безудержной фантазии гениев из Японии. Появятся на постоянной основе и прохождения консольных игр – смотрите в этом номере материал по Dark Chronicles, любимой RPG нашего главного редактора. Обновилась рубрика «Эмуляторы», продолжит работу «Ретро» – был бы рад услышать ваши отзывы о них. Разумеется, все эти изменения нисколько не коснутся работ ваших любимых авторов – А. Купера и Сергея Овчинникова.

Не будет забыт и проект Gameland Online, наше сетевое представительство. Оно по-прежнему будет радовать читателей эксклюзивными статьями, свежими новостями, а в будущем планируется обновить-таки многострадальный форум. Заходите!

— WREN

НОВОСТИ

- 04 Новая политика Sony
- 06 PSP, открой личико
- 07 Microsoft куёт железо
- 08 Снова в Арулко
- 10 Activision избавляется от балласта

ТЕМА НОМЕРА

- 16 The Lord of the Rings: The Return of the King

СПЕЦ

- 22 «Властелин колец»

ХИТ?

- 32 Castlevania: Lament of Innocence
- 38 Sonic Heroes

В РАЗРАБОТКЕ

- 44 Growlanser Generations
- 46 Shadow Vault
- 48 Underlight
- 48 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- 49 Pilot Down
- 50 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 50 Alias
- 51 Headhunter: Redemption
- 52 Blood Will Tell
- 52 Max Payne
- 53 Kingdom Hearts: Chain of Memories

ОБЗОР

- 56 Prince of Persia: The Sands of Time
- 60 Горький Зеро: Фабрика Рабов
- 62 Beyond Good & Evil
- 66 WRC 3
- 68 Дело _13
- 70 Worms 3D
- 74 Super Monkey Ball
- 76 Freestyle Metal X
- 78 Warlords IV: Heroes of Etheria
- 80 NHL 2004
- 82 Mega Man Zero 2
- 84 Amplitude
- 86 Top Gear Rally

ДАЙДЖЕСТ

- 92 ГРОМ
- 92 Капитан Клык
- 92 Alien Shooter: Начало вторжения
- 93 Космофлот
- 93 Матчбол 2
- 93 Братство Стали

КИБЕРСПОРТ

- 90 Кубок КПРФ по Counter-Strike 5x5
- 91 Обзор Community Bonus Pack (UT2003)
- 92 Тактика Warcraft III: The Frozen Throne
- 93 Анонсы турниров 7-14 декабря

СИ-БОНУСЫ:

БОЛЬШИЕ ГОНКИ WRC3 НА НАШЕМ СПЕЦПОСТЕРЕ! НАСТОЯЩИЙ АНАТОМИЧЕСКИЙ АТЛАС АВТОМОБИЛЯ! ПОДАРОК ДЛЯ ВСЕХ ФЭНОВ АНИМЕ: ПОСТЕР СЕРИАЛА «ЖЕЛ-ЛСИНГ: ВОЙНА С НЕЧИСТЫЮ». ПЛЮС НАКЛЕЙКА ПО НЕНАГЛЯДНОМУ «ПРИНЦУ»!



СПЕЦ

С ДАЛЕКОГО 1979 ГОДА ВЫШЛО БОЛЕЕ СОТНИ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ ПО ВСЕЛЕННОЙ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ». О САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ ИЗ НИХ, А ТАКЖЕ О НАХОДЯЩИХСЯ В РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТАХ – НАШ СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ /22



Журнал зарегистрирован в Министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№23(152) декабрь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru главный редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильдиредатор
Валерий Корнеев valkom@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosally@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева julia@iem.ac.ru лит. редактор/корректор

СД

Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], Александр Гурин [1С],
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Софт Клуб],
Сергей Лянге [[game]land], Сергей Долинский [[game]land]

АРТ

Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyna@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное
розничное распространение

Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PC	50
Alias	50
Alien Shooter:	92
Начало вторжения	62
Beyond Good & Evil	110
Commandos 3	90
Counter-Strike	9
Dead to Rights	8
Jagged Alliance 2: Wildfire	48
Leisure Suit Larry:	22
Magna Cum Laude	22
Lord of the Rings:	22
Middle-Earth Online	22
Lord of the Rings:	22
War of the Ring	80
NHL 2004	49
Pilot Down	56
Prince of Persia:	46
The Sands of Time	22
Shadow Vault	16
The Hobbit	48
The Lord of the Rings:	92
The Return of the King	78
Underlight	70
Warcraft III:	9
The Frozen Throne	93
Warlords IV:	60
Heroes of Etheria	92
Worms 3D	68
Блицкриг II	92
Братство Стали	93
Горький Зеро:	93
Фабрика Рабов	93
ГРОМ	93
Дело_13	93
Капитан Клык	93
Космофлот	93
Матчбол 2	93

PlayStation 2	50
Alias	84
Amplitude	62
Beyond Good & Evil	52
Blood Will Tell	32
Castlevania:	100
Lament of Innocence	6
Dark Chronicle	76
Final Fantasy XII	44
Freestyle Metal X	51
Growlanser Generations	80
Headhunter: Redemption	49
NHL 2004	50
Pilot Down	38
Prince of Persia:	22
The Sands of Time	16
Psai-Ops: The Mindgate	70
Conspiracy	66
Sonic Heroes	50
The Hobbit	38
The Lord of the Rings:	22
The Return of the King	16
Worms 3D	70
WRC 3	66

GameCube	50
Alias	62
Beyond Good & Evil	80
NHL 2004	49
Pilot Down	49
Prince of Persia:	56
The Sands of Time	38
Psai-Ops: The Mindgate	22
Conspiracy	50
Sonic Heroes	38
The Hobbit	22
The Lord of the Rings:	16
The Return of the King	70
Worms 3D	66

Хбох	62
Beyond Good & Evil	49
Mario Kart: Double Dash!!	6
Pilot Down	49
Prince of Persia:	56
The Sands of Time	38
Sonic Heroes	22
The Hobbit	16
The Lord of the Rings:	70
The Return of the King	66
Worms 3D	66

GameBoy Advance	53
Kingdom Hearts:	52
Chain of Memories	82
Max Payne	56
Mega Man Zero 2	22
Prince of Persia:	16
The Sands of Time	70
The Hobbit	66
The Lord of the Rings:	66
The Return of the King	66
Top Gear Rally	66

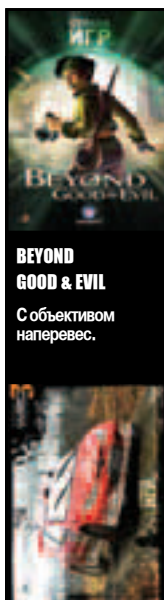
НА ОБЛОЖКЕ: LotR: The Return of the King
Слышится поступь настоящего короля...



ОБЗОР

НАША ОЦЕНКА СУПЕРПРОЕКТА, ЕЩЕ ЛЕТОМ БЕЗОГОВОРЧНО ЗАПИСАННОГО
В РАЗРЯД «ИГР ГОДА», ВПОЛНЕ ПРЕДСКАЗУЕМА: PRINCE OF PERSIA: THE SANDS
OF TIME ЧЕСТНО ПОЛУЧАЕТ ДЕВЯТЬ БАЛЛОВ. ПОДРОБНОСТИ НА СТР. /56

ПОСТЕРЫ

BEYOND
GOOD & EVIL

С объективом
наперевес.



WRC 3

Раллийный вариант
Peugeot 206 в
родной стихии.

ОНЛАЙН

Новости Сети
Напиши игру – текстовые RPG!
«Инструляксии» по Xbox

ТАКТИКА & КОДЫ

Dark Chronicle
Коды
Commandos 3

ЖЕЛЕЗО

Новости
Портативный DVD-плеер Mustek PL207
Акустическая система TDK XS-IV S-150
Тест аудио-карт
Подключаем Audiotrak Prodigy 7.1

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Банзай!
Эмуляторы
Обратная связь
Содержание DVD
Анонс следующего номера «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«ИНТЕРКОМ»
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG
01, 73	SOFTCLUB
05	NOKIA
07, 08, 09, 12, 13	«АКЕЛЛА»
11	«ДЕЛ»
15, 21, 27, 53, 71, 77, 103, 115, 123	«МЕДИА-СЕРВИС 2000»
19	R&K

25	МТС
31, 69, 83, 87,	
109, 117	«РУССОБИТ-М»
35	«МЕГАФОН»
37, 59, 81, 85, 105, 113, 121	«1С»
41	SAMSUNG
43, 51, 57	«МЕДИАХАУС»
57	DIXIS
47, 75, 99	«НОВЫЙ ДИСК»
49	«МАГНАМЕДИА»

55	«БУКА»
61	IPTEL
63	FORCE COMPUTERS
65	SMX
79	VGV
111	ИДДК
143	EXCILAND
91, 93, 97, 107, 137	E-SHOP
95	NETLAND
138	ЖУРНАЛ CGW РОССИЯ

108	ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
119	RMG
129	«УЛЬТРА»
133	МДМ-КИНО
138	ЖУРНАЛ MS
139	«ЯНДЕКС»
142	ЖУРНАЛ TOTAL DVD
144	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»

НОВАЯ ПОЛИТИКА SONY

В прошлом номере мы сообщали, что Sony Corporation совершенно неожиданно для всех объявила, что несет серьезные убытки? и компания намерена провести полномасштабную реструктуризацию. В настоящее время Sony состоит из 20 подразделений, расположенных по всему миру, что серьезно осложняет эффективное взаимодействие между ними. Руководство хочет упростить структуру компании, разделив ее на три больших подразделения. Первое, Sony Electronics, будет заниматься «железом», то есть производством электроники. Второе займется музыкой, кино и играми. В него войдут Sony Music и Sony Pictures. Наконец, будет создано финансовое подразделение, куда войдут малоизвестные нам компании, такие как Sony Life Insurance и Sony Bank. Куда будет отнесена Sony Computer Entertainment, пока не совсем ясно, ведь эта компания занимается и играми и производством игрового «железа». Разумеется, одной только реструктуризацией дело не ограничится. Чтобы поправить дела, Sony придется менять и маркетинговую политику. Хотя эти изменения наверняка коснутся не только игрового подразделения, но нас с вами, по понятным причинам, интересует только оно.

Несмотря на то, что для общест-венности финансовые неудачи Sony стали большой неожиданностью, специалисты компании, видимо, давно предвидели спад. Иначе сложно объяснить желание Sony параллельно Nintendo обосноваться на китайском рынке. Уже в декабре PlayStation 2

начнет официально продаваться в этой стране по цене около \$175. Привлекательность данного рынка заключается в практически полном отсутствии конкурентов. Nintendo, если помните, собирается запустить в Китае дешевый гибрид SNES и Nintendo 64, который едва ли окажется в одной нише с PS2.

Также ходят слухи о возможном запуске уменьшенной (в объеме) версии PlayStation 2. Никакой официальной информации по этому поводу пока не поступало, но торговую марку PStwo Sony уже зарегистрировала, а исследования того, как можно было бы уменьшить габариты PS2, ведутся уже несколько лет. Некоторые специалисты считают, что запуск PSX будет проходить по необычной для консолей схеме. Вместо того чтобы постепенно наращивать производство, Sony может постараться продать как можно больше устройств сразу после запуска, пользуясь возникшим ажиотажем. Хотя, конечно, есть риск, что PSX не будут брать вообще, и тогда производитель останется с кучей никому не нужного железа.

Не забывает Sony и об одном из главных источников своих бед – PlayStation 2. Под Рождество в Японии поступят в продажу консоли золотого и белого цвета (последняя – в комплекте с Gran Turismo 4). Цена на обычную (не коллекционную) PlayStation 2 будет снижена до \$180, и теперь вместо привычной черной приставки покупатели получат консоль из темного полупрозрачного пластика. Ничего пока не известно лишь о планах компании на американском рынке, являющемся на данный момент наиболее проблемным. Зато уже долгое время Sony неизменно радуется положению дел в Европе, где продажи PlayStation 2 за первые 6 месяцев текущего финансового года выросли на 25%. ■



КОРОТКО

► **СТУДИЯ GUERRILLA** начала работу над пока не названным боевиком от третьего лица для PS2, Xbox и PC. Издателем игры выступит Eidos. Напомним, что эти разработчики сейчас также вовсю трудятся над Killzone – суперамбициозным шутером для PS2, издателем которого является сама Sony.

► **СВОЕОБРАЗНАЯ ПРОМОВЕРСИЯ** Gran Turismo 4: Prologue Edition, возможно, выйдет не только в Японии, но и в США, хотя почти наверняка – не в этом году.

► **ATARI ЗАКРЫЛА** принадлежащую ей Hunt Valley Studio – ранее известную как MicroProse – легендарную студию, подарившую миру Sid Meier's Civilization, Civilization II, Railroad Tycoon, Colonization и Pirates!. Последней ее игрой стала Dungeons & Dragons Heroes. 35 сотрудников Hunt Valley Studio остались без работы.

► **MIDWAY В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ** терпит убытки. За третий квартал компания потеряла \$23.3 млн., что вдвое превышает прошлогодние (тоже далеко не радостные) показатели.

► **РИМЕЙК РОПЕВОЙ ИГРЫ** Dragon Quest V, вышедший в 1992 году на Super Famicom и разошедшийся тиражом в 2.8 млн. копий, появится в Японии в начале 2004 года. Игра разрабатывается эксклюзивно для PS2.

КОРОТКО

► **ХАКЕРАМ УДАЛОСЬ** не только взломать защиту N-Gage, но и лишний раз доказать, что фактически ни о каком специально оптимизированном для игр железе говорить не приходится. В сети появились фотографии игры Sonic N, запущенной на Siemens SX1 – телефоне, работающем с той же, что и N-Gage, операционной системой Symbian OS. Представители Nokia сказали, что знают об этих (пока еще) слухах и принимают самые серьезные меры, чтобы проверить их достоверность.

► **ПРОДОЛЖЕНИЕ GRAND THEFT AUTO** появится в продаже в четвертом квартале 2004 года, о чем сообщила Take 2.

ХВОХ В ЯПОНИИ: СНОВА В БОЙ

13 ноября Sony снизила цену на японскую PlayStation 2 до \$182, в результате чего Xbox стал самой дорогой консолью в этой стране. Ответ Microsoft последовал незамедлительно. С 20 ноября Xbox в Японии стоит \$155 вместо \$228, что вплотную приближает его к GameCube (\$129). 20-го же ноября в продажу поступил комплект, в который войдет сама консоль, 2 контроллера, DVD Movie Playback Kit, полные версии Halo и Project Gotham Racing 2 и двухмесячная подписка на Xbox Live. И все это за \$182.

До конца года в продажу поступит новая партия игр серии Xbox World Collection: Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds, The Simpsons Hit & Run, Return to Castle Wolfenstein: Tides of War и Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray. Они не переводятся на японский язык (но снабжаются переведенным мануалом) и продаются по специальным сниженным ценам.

Наконец, Microsoft собирается провести розыгрыш 2000 наклеек на Xbox, нарисованных японскими художниками. Сама по себе акция, конечно, не поднимет ажиотажа, но дополнительное внимание к консоли, вероятно, привлечет. ■



NOKIA
3200

Возьми фотографию.
Абсолютно любую.
Выбери из журнала
или сними сам, используя
встроенную в телефон
цифровую камеру.
Теперь отправь ее,
отредактируй или даже
сделай обложку
для своего нового
телефона Nokia 3200.
Так, как хочешь ты!

**Сделай
по-своему**



NOKIA
CONNECTING PEOPLE

FINAL FANTASY XII: НЕ В ЭТОЙ ЖИЗНИ

Релиз Final Fantasy XII, в настоящее время намеченный на второй квартал 2004 года, возможно, будет отодвинут еще дальше. Как говорят представители Square Enix, это связано не только с увеличением срока разработки, но и с тем, что издатель не хочет, чтобы игра конкурировала с другими проектами Square Enix. Все это тут же сказало на прогнозах аналити-

ков компании относительно прибыли на конец финансового года, которая, по оценкам, теперь составит не 10.5 млрд. иен (\$96 млн.), а 8.1 млрд. иен (\$74 млн.). Тем не менее, не стоит думать, что разработка игры и вовсе не началась, и Square Enix просто нечего представить общественности. На днях в японской прессе появилась первая реальная информация о Final

Fantasy XII. Так, главных героев зовут Van и Ashie, их внешний облик напоминает о Chrono Cross и Final Fantasy IX соответственно. Из первых скриншотов можно почерпнуть немало интересной информации, однако вместо того чтобы гадать, лучше дождаться пресс-конференции Square Enix, намеченной на 19 ноября (к сожалению, уже после того, как этот номер уйдет в печать). ■



КОРОТКО

► **VIVENDI UNIVERSAL GAMES** купила права на разработку игры по мотивам только что вышедшего свежего фильма Тарантино под названием «Убить Билла» (Kill Bill). Однако, как заявили представители компании, работа над проектом пока не начата.

► **МНОГООБЕЩАЮЩИЙ УЖАСТИК** The Suffering не выйдет на GameCube. Теперь игра разрабатывается только для PS2 и Xbox и должна появиться в продаже в начале будущего года.

► **50 CENT ПРОБОПОТАЛСЯ** о том, что участвует в разработке игры, в которой появится он сам, а также Eminem и Dr. Dre. Никаких официальных заявлений от издателя пока не последовало, но, по словам рэпера, проект представляет собой «нечто в духе GTA».

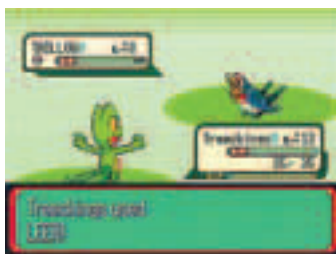
► **НАЧАТА РАБОТА** над Deus Ex 3.

NINTENDO ВОССТАЕТ ИЗ ПЕПЛА

Когда всем стало казаться, что дела GameCube совсем плохи, и Nintendo пора бы подумать о досрочном выпуске его преемника, Джордж Харрисон (George Harrison), старший вице-президент по маркетингу Nintendo of America, объявил, что с момента последнего снижения цены на консоль, доля рынка, занимаемая GameCube, выросла с 19% до 37%! Цена в \$99 оказалась столь привлекательной для покупателей, что Nintendo во-

зобновила остановленное летом производство фиолетовых кубиков. Прогнозы на рождественский сезон компания делает самые оптимистические. В Штатах, например, в ноябре и декабре планируется продать 2 млн. приставок. Чтобы и в Европе публика не чувствовала себя обделенной, Nintendo потратит 35 млн. евро на продвижение своих продуктов. Планируются многочисленные рекламные акции на телевидении и в

прессе. Главная ставка в этом регионе делается на Mario Kart: Double Dash!! для GameCube и Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3, Pokemon Ruby и Pokemon Sapphire для GBA. Если Nintendo еще и удастся убедить независимых разработчиков в том, что делать GC-эксклюзивы выгодно (а в это последнее время верят все меньше и меньше компаний), может оказаться, что GameCube и не сойдет с дистанции раньше времени. ■



PSP, ОТКРОЙ ЛИЧИКО

Объявив всем о том, что первые PlayStation Portable будет показана только на E3 2004, Sony не удержалась и продемонстрировала-таки прессе концепт-дизайн PSP. Вероятно, такое нетерпение не в последнюю очередь вызвано возникшими у компании финансовыми трудностями и желанием в очередной раз отвлечь внимание общественности от продукции Microsoft и Nintendo. Необходимо подчеркнуть: то, что Sony показала журналистам, — далеко не финальный вариант облика PSP. Более того, почти наверняка консоль будет выглядеть совсем не так, как на представленной «фотографии». Sony уже успела сообщить ранее, что ее портативная приставка будет снабжена как цифровой крес-



товинной, так и аналоговым джойстиком. Как видите, для последнего места не нашлось. Однако, если «рабочая версия» PSP чем-то и примечательна, так это наличием большого 4,5-дюймового экрана формата 16:9,

а также тем, что консоль представляет собой не складной девайс наподобие GBA SP (как многие ожидали), а «монолит». Хотя за полгода, оставшиеся до официальной презентации, все, конечно, может и измениться. ■

КОРОТКО

► **SQUARE ENIX СОБИРАЕТСЯ** выпустить в Японии коллекционные фигурки героев игр сериала Final Fantasy. В Final Fantasy Trading Arts: Volume 1 войдут персонажи из FF VII, VIII, IX и X. Стоить фигурки будут \$4.5. При этом покупатель каждый раз получает «кота в мешке», так как на упаковке не указано, какой именно герой в ней спрятан. Таким образом, обмен бесценными статуэтками становится строго обязательным.

► **ПРОЕКТ CAPTAIN SCARLET: RETALIATION** закрыт — издатель Digital Workshop по причинам, оставшимися неизвестными, отказался выпускать готовую игру. Разрабатывавшая же игру компания Batfish Studios закрылась еще в середине октября, так что шансы на то, что Captain Scarlet когда-нибудь все же появится на прилавках магазинов, фактически нулевые.

MICROSOFT КУЕТ ЖЕЛЕЗО

Как стало известно недавно, компании Microsoft и IBM подписали соглашение, согласно которому процессоры последней будут использованы в преемнике Xbox (который по-прежнему носит «официальное» рабочее название Xbox Next, а не Xbox 2). Единственная загвоздка в том, что пока не сообщается, будет ли это центральный процессор (напомним, на данный момент CPU для Xbox производится Intel). Системная плата будет построена на основе чипсета SiS (Silicon Integrated Systems), хорошо известной на рынке «железа» для PC. Наконец, как мы уже сообщали ранее, графический процессор новой консоли разрабатывает ATI.

Сообщив все это, Microsoft шокировала общественность тем, что отныне сама собирается заняться работой над «железом» своей будущей приставки. Сейчас компания покупает все компоненты Xbox у сторонних производителей. В случае же с Xbox Next Microsoft собирается лицензировать соответствующие технологии (в частности, у IBM, SiS и ATI) и затем самостоятельно их дорабатывать и доводить до ума. Подобная система предполагает выплату лицензионных отчислений с каждой проданной приставки. Зачем это нужно

Microsoft? Во-первых, чтобы максимально «подогнать» технические характеристики консоли к своим нуждам и нуждам разработчиков. Во-вторых, чтобы новый Xbox нельзя было превратить в дешевый PC путем несложной модификации. В-третьих, чтобы более эффективно бороться с пиратством.

Такая схема работы применяется Sony, разрабатывающей Cell совместно с IBM и Toshiba. Однако у Sony есть собственные заводы, где она будет этот процессор производить. У Microsoft заводов нет. То есть, производиться все «железо» будет теми же IBM, SiS и ATI. В принципе, ничего страшного, если не считать, что это, опять же, обойдется дороже для самой Microsoft. Второй момент, который необходимо учитывать - дата появления Xbox Next на рынке. Пока она назначена на 2005 год. Тогда же должна появиться и PlayStation 3. Вот только Sony корпит над Cell с 2001 года, а Microsoft, судя по всему, активной работы над «железом» еще не начинала. Это значит, что либо мы получим недоработанный продукт (и вряд ли компания пойдет на это), либо начинка Xbox Next все же не будет так уж сильно отличаться от PC. Хотя последнее, безусловно, не самоцель. ■

VIVENDI И INTERPLAY ПОМИРИЛИСЬ

VU Games и Interplay решили свои правовые разногласия и восстановили сотрудничество, начатое в августе прошлого года. «Наше дистрибьюционное соглашение с Interplay было взаимовыгод-

ным и прибыльным для обеих сторон партнерством с 2001 года. Мы довольны, что нам удалось прийти к взаимопониманию, и с надеждой смотрим на готовящийся запуск Fallout: Brotherhood of Steel», — сказал главный вице-президент VU Games по торговле и маркетингу Филип О'Нил. Однако повод для огорчения у французского гиганта игрового строительства все же имеется: по результатам прошедшего квартала прибыли компании снизились на 59 процентов и составили 5,9 миллиарда евро против 14,6 миллиардов за аналогичный период прошлого года. Не лучше обстоят дела и у собственно игрового подразделения компании. Доходы VU Games упали со 166 млн. евро до 77 млн. ■



pc cdrom

Тиран пытается захватить власть над миролюбивыми народами викингов и киммерийцев, и остановить его можешь только ты и твой соратник. Готовьте осадные машины, тараны, башни, стройте летающие корабли - «Осада» от создателей «Глаз Дракона» обещает быть интересной!



- ◆ Улучшенный Direct3D-движок "Глаз дракона", роскошная графика, полсотни миссий, колоссальные карты
- ◆ Геймплей с упором на взятие и штурм городов с крепостями
- ◆ Поддержка сетевой игры до 16 игроков с разнообразными режимами

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Primal Software"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 res.maddprika - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



FORD RACING 2

Акелла



pc cdrom

Мощные и чертовски своенравные - кто из вас не мечтал сесть за руль одной из лучших моделей марки Форд и вступить в самую незабываемую гонку своей жизни? 32 модели различных классов от внедорожников до спорт-каров уже на старте и готовы воплотить в жизнь ваши самые бешеные мечты гонщика!



Уникальная подборка моделей от легенд кинематографа 1955 Thunderbird, 1968 Mustang до суперсовременных 2002 Thunderbird, Mustang GT Concept Car, а также внедорожники.

Промкните по раскаленным солнцем пустыням, непроходимым джунглям, офф-роад трекам, улицам городов и по крупнейшим стадионам мира!

www.akella.com

© 2003 "Akella" / © 2003 "Empire Interactive"
Все права защищены. Небезопасное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка: support@akella.com
представитель на Украине: "МирГеймс" www.multitrade.com.ua



СНОВА В АРУЛКО

Strategy First официально объявила, что i-Deal Games разрабатывает Jagged Alliance 2: Wildfire. Как и раньше, игрок является наемником, за деньги участвующим в конфликте на территории вымышленной страны Арулко. На сей раз воевать будем против наркогрупп

и коррумпированных политиков. Разумеется, не обойдется без нового оружия, враги станут умнее и сильнее, а тактических изысков будет больше. Снова окунуться в атмосферу вооруженных конфликтов в тропиках геймеры всего мира смогут в первом квартале 2004 года. ■



ИМИДЖ ИМИДЖУ РОЗНЬ

Акция под названием «Создай свой имидж» призвана в развлекательной форме привлечь внимание множества посетителей ресторанов быстрого питания к возможностям цифровых информационных технологий. Так, в четырех ресторанах «Макдоналдс», расположенных в районе самых оживленных станций московского метро (ст.м. «Пушкинская», «Проспект Мира», «Смоленская», «Юго-Западная»), будут развернуты настоящие

мобильные цифровые фотостудии. Любой желающий получит уникальную возможность при помощи компьютера Irbis попробовать себя в роли стилиста под руководством опытных дизайнеров и создать свой новый имидж всего за десять минут! Естественно, на память останется бесплатный фотопортрет. Акция будет проходить с 26 сентября по 31 декабря 2003 года, а организуют ее совместно компании Intel, «Макдоналдс» и «К-Системс». ■

СУД ПО ДЕЛУ GTA ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Представители Rockstar Games подали прошение об отклонении иска родителей человека, убитого подражавшими герою Grand Theft Auto подростками. Сумма требуемой компенсации составляла \$246,000,000. Адвокаты компании ссылаются на Первую поправку к Конституции США, а адвокат истцов,

разумеется, протестует, утверждая, что Первая поправка никак не относится к обсуждаемому делу. Как известно, пока ни одно дело класса «игра стала причиной смерти человека» не было выиграно, вне зависимости от того, подавали ли иск родственники жертвы, либо же этим занимался пытающийся оправдаться убийца. ■



ДВЕ МИНУТЫ ГЕЙМПЛЕЯ

Выход PC-версии боевика Dead to Rights сопровождался скандалом – игра оказалась абсолютно непроходимой из-за бага, проявляющегося в самом начале игры. На первом уровне персонаж должен схватить канистры с некоей огнеопасной жидкостью, швырнуть их в направлении врагов и расстрелять, в результате чего супостаты погибнут в пламени. Но из-за бага персонаж не хватает эти канистры, что

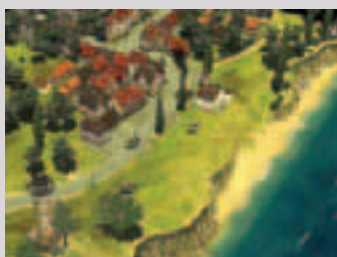
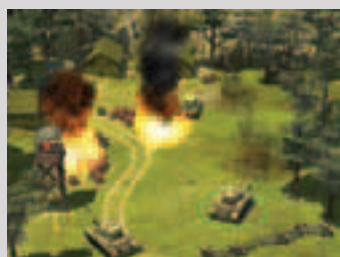


бы ни делал игрок. Реакция издателей (Hip Games) и разработчиков (Namco) пока неизвестна. ■

ЖАЖДУЩИМ РЕВАНША

Как и ожидалось, компания Nival Interactive анонсировала сиквел своей великолепной стратегии «Блицкриг». И если оригинальную игру можно было упрекать за устаревшую графику, то сиквел сможет похвастаться трехмерной графикой с полностью разрушаемыми объектами. Концепция игры подверглась серьезной модернизации, хотя тема осталась прежней – Вторая Мировая война. Теперь ни одно важное сражение не

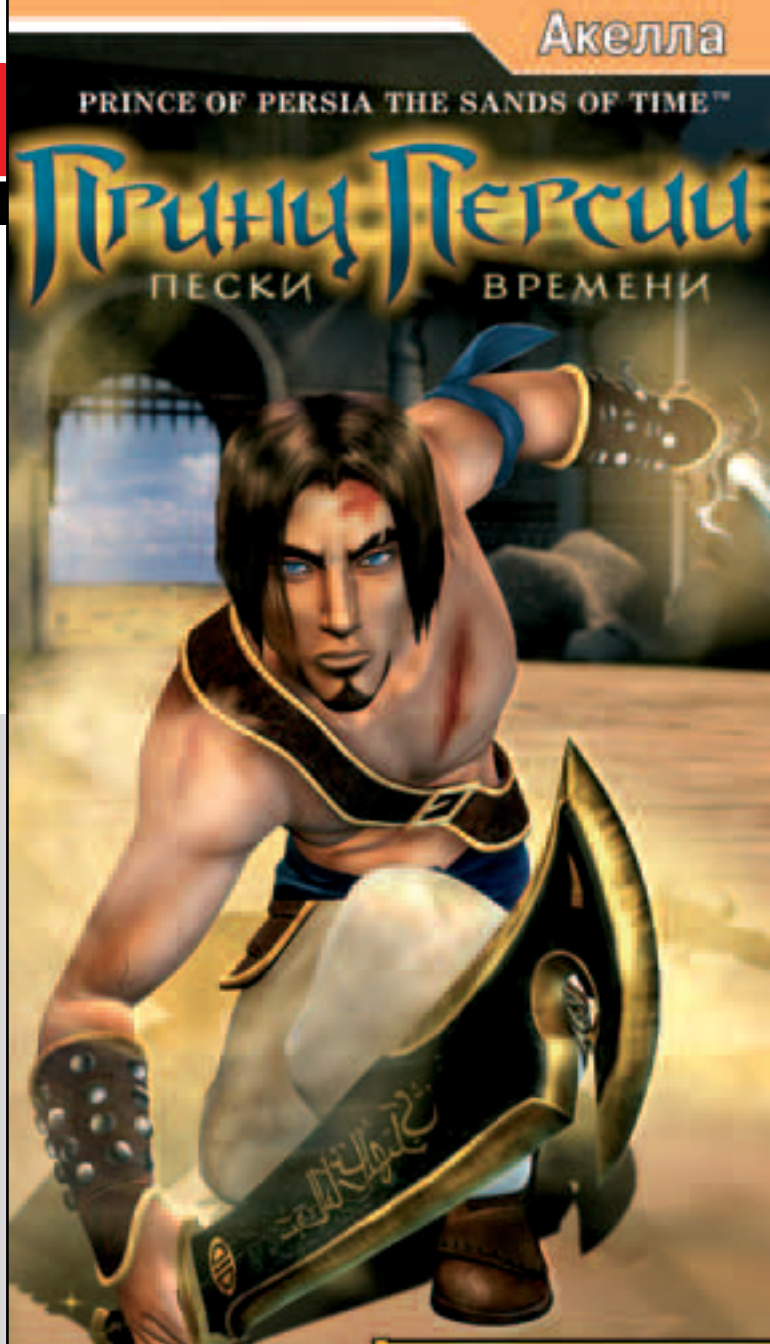
будет забыто вне зависимости от театра военных действий, будь то Африка или же тихоокеанские острова, а количество кампаний расширено до четырех. Под вашим командованием окажутся лучшие асы и герои реальных исторических сражений, о которых вы ранее могли лишь читать в учебниках! Впрочем, перечислять особенности игры можно долго, и мы обязательно посвятим ей в будущем отдельный материал. ■



ПРИНЦ ВЫБИРАЕТ PS2

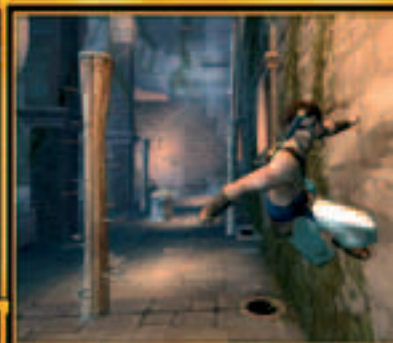
Компании Ubisoft и Sony приняли решение выпустить особый комплект, состоящий из свежего хита Prince of Persia и консоли PlayStation 2. Обойдется он вам, естественно, дешевле, чем если бы вы покупали игру и приставку по отдельности. Такой ход – в порядке вещей на Западе, однако

этот случай примечателен тем, что комплект будет легально выпущен и в России – впервые в истории нашего игрового рынка! Коробка, инструкции к консоли и к игре будут переведены на русский, эксклюзивным дистрибьютором является компания Vellod Impex. Ищите в магазинах! ■



pc cdrom

Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...



Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время – он выполнит свое предназначение!

Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.

www.prince-of-persia.com

© 2003 "Акелла"

Все права защищены.

Нелегальное копирование преследуется

игры © дистрибуция: www.vellodimpex.ru

оптовая продажа: (095) 363-4614

тех.поддержка: support@akella.com

© 2003 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Like Soft and the like Soft logo are

trademarks of Like Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Prince of Persia and Prince of Persia: The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Like Soft Entertainment.



UBISOFT Акелла



ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ДЕКАБРЯ 2003 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 1	1080°: Avalanche	Nintendo	США	GC
1	Digimon	Bandai	США	GC
1	Lords of EverQuest	Sony Online	США	PC
1	Medabots: Infinity	Natsume	США	GC
1	Pokemon Channel	Nintendo	США	GC
1	SpyHunter 2	Midway	США	Xbox
● 1	Sword of Mana	Nintendo	США	GBA
2	Armed & Dangerous	Activision	США	PC, Xbox
● 2	Beyond Good and Evil	Ubisoft	США	PC, GC
2	Black & White Deluxe Edition	Electronic Arts	США	PC
2	Dance Dance Revolution: Ultramix	Konami	США	Xbox
2	Disney's Aladdin	Capcom	США	GBA
● 2	Deus Ex: Invisible War	Eidos	США	PC, Xbox
● 2	Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	США	PS2
2	Gotcha Force	Capcom	США	GC
● 2	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar Games	США	PS2, Xbox
2	Mission Impossible: Operation Surma	Atari	США	Xbox, GBA
2	Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	Atari	США	PC
● 2	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	США	PC
2	Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	США	GC
● 2	R-Type III: The Third Lighting	Destination Software	США	GBA
● 2	Terminator 3: War of the Machines	Atari	США	PC
● 2	Unreal II: The Awakening	Atari	США	Xbox
● 3	Sims Online	Electronic Arts	Европа	PC
4	Mobile Suit Gundam: Encounters in Space	Bandai	США	PS2
● 4	I-Ninja	Namco	США	PS2, GC, Xbox
● 5	.hack Part 4: Quarantine	Bandai	США	PS2
5	Barbarian	Avalon	Европа	GC
5	Batman 2: The Rise of Sin Tzu	Ubisoft	Европа	GC
5	Battlestar Galactica	Vivendi	Европа	Xbox
● 5	Beyond Good & Evil	Ubisoft	Европа	PC
5	Counter Strike	Microsoft	Европа	Xbox
5	Destruction Derby Arenas	SCEE	Европа	PS2
5	Gregory Horror Show	Capcom	Европа	PS2
5	Harry Potter and the Philosopher's Stone	Electronic Arts	Европа	PS2, GC, Xbox
5	Lock On: Modern Air Combat	Ubisoft	Европа	PC
5	Lord of the Realm 3	Vivendi	Европа	PC
5	Lords of EverQuest	Ubisoft	Европа	PC
● 5	Mario Party 5	Nintendo	Европа	GC
● 5	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Take 2	Европа	PS2, Xbox
● 5	Mission Impossible: Operation Surma	Atari	Европа	PS2, Xbox, GBA
● 5	One Must Fall: Battlegrounds	GMX Media	Европа	PC
● 5	Prince of Persia: Sands of Time	Ubisoft	Европа	PC
● 5	Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	Европа	PC
5	SWAT: Global Strike Team	Vivendi	Европа	PS2
5	Total Club Manager 2004	Electronic Arts	Европа	Xbox
5	XGRA	Acclaim	Европа	GC
● 5	XIII	Ubisoft	Европа	GC
● 9	Baldur's Gate: Dark Alliance	Destination Software	США	GBA
9	Crouching Tiger Hidden Dragon	Ubisoft	США	Xbox
9	Culdcept	NEC Interchannel	США	PS2
9	Deer Hunter	Atari	США	PS2
9	Horizons: Empires of Istaria	Atari	США	PC
9	Mission Impossible: Operation Surma	Atari	США	PS2
9	R: Racing Evolution	Namco	США	PS2, GC, Xbox
9	Yu Yu Hakusho: Spirit Detective	Atari	США	GBA
12	Battlestar Galactica	Vivendi	Европа	PS2
12	Metal Arms: Glitch In The System	Vivendi	Европа	GC
● 12	Medal of Honor: Infiltrator	Electronic Arts	Европа	GBA
12	Rugby League	Alternative Software	Европа	PS2
12	Total Club Manager 2004	Electronic Arts	Европа	PS2
● 14	Half-Life Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	США	PC
14	Northland	GMX Media	США	PC
● 15	King of Fighters EX2: Howling Blood	Atlus	США	GBA
● 15	Max Payne	NewKidCo	США	GBA
● 15	Ninja Gaiden	Tecmo	США	Xbox
● 15	The Sims Bustin' Out	Electronic Arts	США	GBA

КОРОТКО

► АРКАДНЫЙ ШУТЕР ALIEN BLAST: THE ENCOUNTER

Strategy First и Made by Kiddies появятся в продаже в начале следующего года. «Если вам нравится рубить и кромсать пришельцев, то эта игра затянет вас и станет удачной покупкой», — говорит исполнительный продюсер игры Кристофер Ли.

► НЕ ДАЛЕЕ КАК В СПЕДУЮЩЕМ ГОДУ

все желающие смогут влезть в шкуру Хью Хефнера посредством программного продукта Playboy: The Mansion авторства Cyberlore Studios. Изданием игры в Европе займется Ubisoft, в Северной Америке — Arush Entertainment.

► ПО СПОВАМ КРИСА ПАЙЕ,

голливудские продюсеры проявляют серьезный интерес к MMORPG Mythica от Microsoft, которая, напомним, выйдет только через год. Что же именно в игре так привлекает для представителей кинокомпаний, неизвестно.

ACTIVISION ИЗБАВЛЯЕТСЯ ОТ БАЛЛАСТА

Activision закончила второй квартал 2003 финансового года, понеся убытки в размере \$10.1 млн. (в прошлом году за тот же период компания заработала \$9.1 млн.). В связи с этим компания закрыла проекты: Trinity, Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2, Street Hoops 2 и другие — всего десять штук, по большей части — мультиплатформенных. Президент Activision Рон Дуринк сообщил: «Мы отменили разработку десяти игр, которые, по нашему мнению, не способны принести приемлемую прибыль. Это позволит нам сфокусировать наши производственные и маркетинговые ресурсы на играх с наибольшим потенциалом». ■

ВНИМАНИЕ! Журнал «Страна Игр» объявляет о вакансиях «обозреватель компьютерных игр» и «обозреватель видеоигр».

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТАМ:

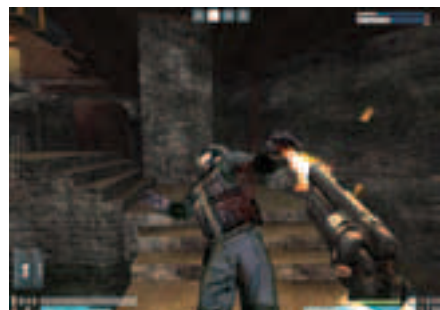
- знание игровой индустрии и игр в обозреваемой области.
- грамотная речь.
- постоянный доступ в Интернет.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: проживание в Москве или Подмоскowie.

ПРИВЕТСТВУЮТСЯ:

Стремление к сотрудничеству и умение работать в команде, организаторские способности, коммуникабельность, обучаемость и активность.

Для того чтобы участвовать в конкурсе, необходимо прислать небольшой рассказ о себе и один-два обзора полюбившихся игр по адресам magazine@gameland.ru или glagol@gameland.ru с пометкой «Вакансия». Прошедшие испытательный срок будут приняты в дружный коллектив журнала, получат возможность публиковаться в одном из крупнейших российских изданий и зарабатывать неплохие деньги.



Наконец-то появился компьютер, для тех, кто все делает одновременно

Компьютер
АРЕК PC GALACTIC
на базе
процессора
INTEL® PENTIUM® 4
с технологией HT



Компьютер АРЕК PC GALACTIC построен на базе самого современного процессора **INTEL® PENTIUM® 4** с технологией **Hyper-Threading**, который специально разработан для достижения максимальной производительности и обеспечивает одновременную работу с несколькими приложениями с высокими требованиями к вычислительным ресурсам: при развлечении – высочайшая реалистичность изображений и скорость отклика при игре; потрясающее качество при воспроизведении цифровой музыки и при обработке цифровых изображений; при создании цифрового видео возможность применять спецэффекты и технологии доступные ранее только профессионалам



www.del.ru

Компьютер **АРЕК PC GALACTIC** повысит продуктивность работы
и степень Вашего удовольствия



Центральный офис:

корпоративные и розничные продажи

Белорусская (кольцевая), тел: 250-55-36, 250-44-76

info@del.ru

Розничные продажи:

Савеловская, ВКЦ «Савеловский», тел: 788-00-38

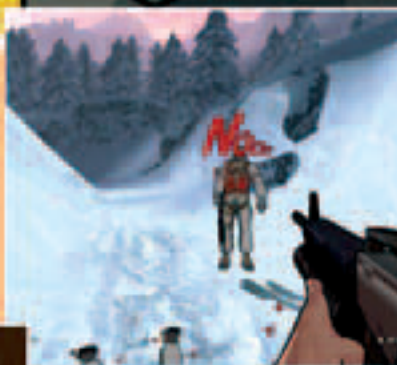
Шоссе Энтузиастов, КЦ «Буденовский», тел: 788-19-65





pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!



- ❗ Графический движок Unreal™ следующего поколения;
- ❗ Полная интерактивность игровой вселенной!
- ❗ Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ubisoft", © 2003 "Dargaud"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
по закону. Доставка: www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 tech.support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитренд" www.multitrend.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- 1 Dog's Life
- 2 Jak II: Renegade
- 3 EyeToy: Play
- 4 GTA Double Pack
- 5 The Getaway
- 6 Lord of the Rings: Two Towers
- 7 Colin McRae Rally 04
- 8 Gran Turismo 3 A-Spec
- 9 Medal of Honor: Frontline
- 10 Soulcalibur II

- 26
- 20
- 20
- 20
- 18
- 15
- 15
- 14
- 14
- 10

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- 1 GTA: Vice City
- 2 Commandos 3: Пункт назначения — Берлин!
- 3 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)
- 4 Medal of Honor: Breakthrough
- 5 Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)
- 6 C&C Generals: Zero Hour
- 7 The Sims Double Deluxe
- 8 Empire Earth (Русская версия)
- 9 The Sims Super Star
- 10 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)

- 23
- 17
- 15
- 13
- 13
- 12
- 12
- 12
- 10
- 10

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- 1 Commandos 3: Пункт назначения — Берлин!
- 2 Торренте ла бомба
- 3 Хром
- 4 Как достать соседа
- 5 Пираты Карибского моря
- 6 Петья 4: День независимости
- 7 The Elder Scrolls III: Bloodmoon
- 9 Post Mortem
- 10 Талисман

- 23
- 17
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10
- 10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

КОРОТКО

► ЕВРОПЕЙСКИМ ИЗДАТЕЛЕМ

римейка The Bard's Tale от InXile Entertainment станет Acclaim Entertainment International, о чем и было заявлено десятого ноября, равно как и о том, что обе стороны чрезвычайно довольны подписанным соглашением. Точная дата релиза, впрочем, пока не обнародована.

► ПО АДРЕСУ <http://www.vampire-bloodlines.com/> открылся официальный сайт Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Самое интересное — чтобы насладиться всей полнотой графической и текстовой информации о

геймплее, вампирах, сюжете и ходе разработки, сперва потребуется подтвердить свое совершеннолетие, всего лишь указав дату рождения.

► ТРИП ХОКИНС, В ПРОШЛОМ

— основатель 3DO, теперь работает консультантом компании Millennium Asset Management.

► СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЙ РЕ-

ПИЗ Soldner: Secret Wars состоится в феврале следующего года. О датах выхода игры на остальных территориях на данный момент ничего не известно.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 The Sims: Makin' Magic
- 2 Call of Duty
- 3 FIFA 2004
- 4 Max Payne: The Fall of Max Payne
- 5 Star Wars Galaxies: An Empire Divided
- 6 The Sims Double Deluxe Pack
- 7 Championship Manager 4
- 8 The Sims Superstar
- 9 Command & Conquer Generals: Zero Hour
- 10 Halo: Combat Evolved

► ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts
Activision
Electronic Arts
Rockstar
LucasArts
Electronic Arts
Eidos
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 WWE Smackdown! Here Comes The Pain
- 2 FIFA 2004
- 3 True Crime: Streets of L.A.
- 4 The Simpsons: Hit & Run
- 5 SSX 3
- 6 Pro Evolution Soccer 3
- 7 Eye Toy: Play
- 8 Tiger Woods PGA Tour 2004
- 9 Finding Nemo
- 10 Club Football

► ИЗДАТЕЛЬ

THQ
Electronic Arts
Activision
Fox Interactive
Electronic Arts
Konami
SCEE
Electronic Arts
THQ
Codemasters

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Star Wars: Rebel Strike
- 2 F-Zero GX
- 3 The Simpsons: Hit & Run
- 4 FIFA 2004
- 5 Viewtiful Joe
- 6 SSX 3
- 7 Soulcalibur II
- 8 Super Mario Sunshine
- 9 Worms 3D
- 10 Billy Hatcher and the Giant Egg

► ИЗДАТЕЛЬ

LucasArts
Nintendo
Fox Interactive
Electronic Arts
Capcom
Electronic Arts
Namco
Nintendo
Sega
Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 True Crime: Streets of L.A.
- 2 FIFA 2004
- 3 Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 4 The Simpsons: Hit & Run
- 5 Top Spin
- 6 TimeSplitters 2
- 7 Medal of Honor: Frontline
- 8 SSX 3
- 9 Quantum Redshift
- 10 Tom Clancy's Splinter Cell

► ИЗДАТЕЛЬ

Activision
Electronic Arts
Red Storm
Fox Interactive
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Ubisoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Mario Kart Double Dash!!
- 2 Super Robot Taisen Scramble Commander
- 3 Siren
- 4 Taikou no Tetsujin 3rd Generation
- 5 Atsumare!! Made in Wario
- 6 Naruto: Narutimate Hero
- 7 Yamasa Digi World SP: Neo Magic Pulsar XX
- 8 Grand Theft Auto III
- 9 Hanabi Hyakkei Nippon
- 10 Gakushou Pachislot Sengen

► ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo

Banpresto
Sony
Namco
Nintendo
Bandai

Yamasa
Capcom
Amuse
Tecmo

► ПЛАТФОРМА

GC

PS2
PS2
PS2
GC
PS2

PS2
PS2
PS2
PS2

КОММЕНТАРИИ

В японском хит-параде опять немало игр, названия которых выговорить в трезвом состоянии невозможно. Но обратите внимание на новый файтинг по мотивам Naruto — он имеет неплохие шансы быть изданным в США.



VEGAS\$ КАЗИНО

pc cdrom

Непревзойденный стиль экономической стратегии, восхитительная 3D графика, более 6000 потенциальных клиентов, неслучайное количество аттракционов - в этой игре есть все, чтобы превратить свою забегаловку в великолепный развлекательный комплекс и завоевать сердца и бумажники взыскательной публики Vegas.



- Немного сообразительности, дара предвидения и ты сможешь превратить свой маленький заброшенный отель на окраине в самое посещаемое и престижное казино Vegas.
- Ты можешь управлять своим казино честно, а можешь прибегнуть к маленьким хитростям. Главное, не подлиси!
- Не забудь и о собственной безопасности. Опасайся воров и жуликов из высшего общества.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "DeepRed"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тел.поддержка: support@akella.com
представитель на Украине: "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ФАНТОМАС УЖЕ ЗДЕСЬ

Игровая консоль, о которой все слышали, ни никто не видел, наконец-то была представлена общественности. Пока лишь в виде симпатично оформленного прототипа размером с системный блок PC. И это неудивительно – Phantom целиком состоит из стандартных комплектующих для персонального компьютера.

Название оправдано хотя бы тем, что на полках магазинов вы никогда не найдете ни саму консоль, ни игры для нее. Вы сможете лишь оформить заказ на систему, а затем ждать, пока на почту не придет заветная посылочка. С играми дело обстоит еще интереснее – Phantom целиком и полностью рассчитан на систему games-on-demand. Используя широкополосное подключение к сети, вы попросту скачиваете себе игры. Как помните, когда-то подобный сервис планировалось реализовать для set-top box на базе Dreamcast, но проект быстро за-

лох. Создатели же Phantom убеждены, что у них все получится. Даже с учетом того, что стоять они будут ровно столько же, сколько и версии для других систем. Наконец, нет уверенности в том, что на консоли вообще будут выходить современные игры – упор делается на старые проекты для PC (порядка 4,000) и продукцию компаний-новичков, которые никак не могут договориться с крупными издателями. Один из журналистов прямо задал вопрос: «У меня дома есть все современные приставки и мощный компьютер, зачем мне лично может понадобиться Phantom?» Он получил такой ответ: «В таком случае Вы не входите в нашу потенциальную аудиторию. Впрочем, такие вопросы возникают при старте любой новой игровой системы. Но всегда находятся люди, которые ее покупают». Ожидается, что цена Phantom составит \$299, релиз намечен на весну 2004 года. ■



КОРОТКО

► **RATBAG GAMES** анонсировала выход в конце следующего года футуристической гоночной аркады Powerslide Slipstream.

► **СРАЗУ ЧЕТЫРЕ КОМПАНИИ** – Matrix Games, TriSynergy, Playnet и Cornered Rat – объединились для работы над апдейтами к World War II Online.

► **PC-ВЕРСИИ KILL SWITCH** и Pac-Man World 2 от Namco будут распространяться в Европе французской компанией LSP.

► **НАЧАТО ВТОРОЕ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ** Savage: The Battle for Newerth, призванное если не окончательно избавить игру от багов, то хотя бы минимизировать их количество.

► **ЗАКРЫПАСА АНГЛИЙСКАЯ СТУДИЯ** Mucky Foot Productions, разработчик Startopia, Blade 2 и Bulletproof Monk.

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



James Bond 007: Nightfire – тогда еще никто не думал, каким разочарованием окажется новое виртуальное воплощение изрядно потрепанного в постелях и перестрелках агента. Секс-символ поруган, ожидания обмануты, игра низвергнута. Но это было потом, а тогда, томаясь в предвкушении счастья, мы не только дали вам возможность созерцать на обложке прищурившегося красавца, но и забавлялись огромную Cover Story.

Тем номера было целых три: World Cyber Games 2002: Russian Edition (помните успех русской сборной?!), премьера PlayStation 2 на российском рынке и Combats.RU (вся редакция в ту пору была хронически больна «комбатсами», парализовавшими всю работу «СИ» на несколько недель).

Напоследок замечу, что в этом номере была опубликована одна из моих любимых статей, посвященная Battle Realms: The Winter of the Wolf, которую я прошел тогда на одном дыхании. Эх, были времена... ■

Одна из главных изюминок «Страны Игр» – свежие игровые новости. Ребята, вы даже не представляете, чего стоит порой полтора килобайта последних известий! Как только наши журналисты не исхитряются – «с «Лейкой» и блокнотом, а то и с пулеметом...». Вот и три года назад наши разведчики смогли проникнуть в святая святых компании Blizzard. Результаты этой разведки боем были оформлены в виде главного материала номера: первая часть посвящена краткой истории Blizzard (увидел там скриншот первого Warcraft, и слезы на глаза навернулись. Кто теперь о ней помнит или хотя бы видел ее?! А мы ведь там жили! Юра! Поморцев! А?!), вторая же часть – обзор третьего продолжения олимпийской стратегии.

На звание хита в ту далекую пору метили сразу пять проектов: Tomb Raider: Chronicles, Giants: Citizen Kabuto, «Два мира», Sonic Adventures 2, Arcanum of Steamworks and Magic Obscura. Удивляться нечему: предновогодний игровой урожай! ■

В рубрику «Хит?» заслуженно попали Fanning Suns: Starship Diplomacy, Virtua Fighter 3 team battle, а также Heavy Gear II за авторством Олеси Ласковой и Александра Черных. Последний более известен вам под ником Холод: это знаменитый главный редактор дружественного нам журнала «Хулиган». Эх, Саша, «ты помнишь, как все начиналось?»...

На обложке номера – Heretik 2. Raven Software и Activision постарались на славу. Движок Quake II показал себя во всей своей наивной красоте. Наши новые читатели, услышав об игре с видом от третьего лица на движке Q2, быть может, недоуменно пожмут плечами. Пусть это сейчас и выглядит наивно, но попробуйте переместиться с нами на пять лет назад, и все встанет на свои места. Деревья снова станут большими, сахар – сладким, а в первом DOOM'e появится великолепная физическая модель. ■

Битва Героев

ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ



- 6 новых героев, у каждого из которых собственная сюжетная линия и своя уникальная концепция игры
- 60 новых оригинальных монстров
- Безграничное число обмундирования
- 5 классов профессий
- 20 новых артефактов
- 6 новых карт, 8 навыков, 20 умений
- Сверхреальный масштаб размером до 2048 x 2048, где обитатели живут в этой игре в реальном времени
- При установке пакета игры 'Битва Героев' версии 1.1, автоматически перенос и старой игры складывается вместе
- Выходящая серия в пяти томах

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

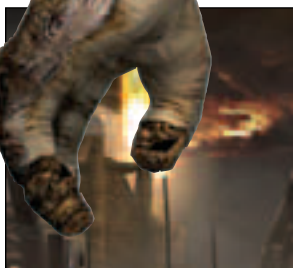
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP, Pentium® 400 MHz, 64 Мб RAM, Видео 16 Мб, DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP, Pentium® 600 MHz, 128 Мб RAM, Видео 32 Мб, DirectX® 8.1.



Разработчик:
BLOODLINE



▶ Разрушаемые здания чаще встречаются в роликах.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 valkorn@gameland.ru

Можно спорить о достоинствах и недостатках экранизации толкиеновской трилогии от Питера Джексона, но вряд ли кто-то поставит под сомнение тот факт, что игровая трактовка фильма «Две башни» от Electronic Arts стала наглядным пособием, показывающим как надлежит создавать правильные игры по кинолицензиям. Предвосхищая скорый выход на экраны картины «Возвращение короля», одноименная игра являет собой второй том наглядного пособия-бестселлера – в издании исправленном и дополненном.

Многие российские владельцы PS2 знакомы с ураганным боевиком от EA не понаслышке: на протяжении года The Lord of the Rings: The Two Towers для этой консоли показывала на территории нашей страны неплохие результаты продаж. Теперь настал черед подтянуться обладателям GC, Xbox и, что особенно важно, PC: версии The Lord of the Rings: The Return of the King (сократим-ка мы его до простуженного покашливания LotR: RotK) для всех этих платформ выходят в Европе одновременно. Апологеты Microsoft и Nintendo избавлены от



▶ Это не слон, а мумак – грозная боевая единица, заменяющая в мире Средиземья и танки, и гвардейские минометы!

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING ТЯЖКОЙ ПОСТУПЬЮ ЭЛЕФАНТА

НАЧАТЬ ЛЕГКО...



ТЯЖЕЛЕЕ ДОБИТЬСЯ СОВЕРШЕНСТВА

В основе вполне глубокого боевого движка лежит неза-мысловатая система. Иг-рабельные персонажи обла-дают двумя типами базовых ударов: сильным и даль-ним. Первый позволяет раз-рубать в щепы вражеские щиты, второй – доставать оппонентов на большом расстоянии. Если вы и враг ударили друг друга однов-ременно – оружие сталки-вается и отскакивает. Сме-калистость AI противников возрастает от уровня к уровню, они учатся напа-дать группами, умело ис-пользуют блоки. Парирова-ние поможет вам избежать любой фронтальной атаки, а связанные с ним комбо – быстро расправиться с вра-гом, единожды пробив брешь в его обороне.

равлением и неслабой графикой. Од-нако свежесть достижения со време-нем блекнет, а избалованные высо-чайшим качеством игроки требуют все новых трюков... Разработчики вступают на путь улучшения чистого, казалось бы, совершенства – и здесь часто выясняется, что кое-что действительно можно сделать еще круче, чем раньше. Рецензенты (мы в их числе), год назад единодушно вы-ставляя «Двум башням» топовые рей-тинги, были уверены в близости игры к идеалу – а силачи в Electronic Arts под-натужились и отыскивали немало мест для апгрейда. Что же представляет из себя LotR: RotK, и чем этот проект превосходит облаканную критиками и рядовыми игроками LotR: TTT?

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Новое веское слово в игровых кино-адаптациях просто обязано быть массо-вым, поэтому-то EA и выкатывает не высоколобую RPG, а отлично сбалан-сированный beat'em up в лучших тради-циях Golden Axe, только с гигантским бюджетом и всеми сопутствующими вкусоностями. Игра – настоящее оли-цетворение термина «спинномозго-

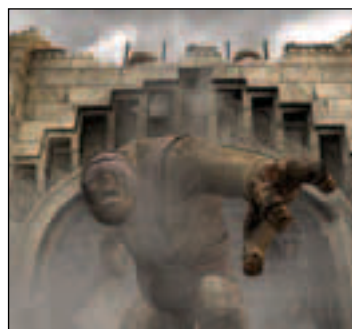


Знакомые нам по «Двум башням» члены Братства Кольца обзавелись новой модной экипировкой и оружием.

необходимости ждать вожделенного порта долгие месяцы, а PC-аудитория наконец-то узнает, из-за чего в приставочном лагере бушуют такие страсти. Страсти совершенно оправдан-ные: публика, истосковавшаяся по идеальному игровому воплощению популярного кинофильма, готова на руках носить тружеников из EA – только за то, что они дали людям возмож-ность ухнуть в бурлящий мир джексо-новского Средиземья, не набив ши-

шек о ряд общих мест, традиционно уничтожающих игроизации. Авторы LotR: TTT стали едва ли не единствен-ными гейм-девелоперами последнего времени, сумевшими поженить гром-кую голливудскую лицензию с выско-ленным геймплеем, комфортным уп-

РАЗРАБОТЧИКИ ВСТУПАЮТ НА ПУТЬ УЛУЧШЕНИЯ ЧИСТОГО, КАЗАЛОСЬ БЫ, СОВЕРШЕНСТВА – И ЗДЕСЬ ЧАСТО ВЫЯСНЯЕТСЯ, ЧТО КОЕ-ЧТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МОЖНО СДЕЛАТЬ ЕЩЕ КРУЧЕ, ЧЕМ РАНЬШЕ.



Не переходите дорогу пещерному троллю!



ЛУЧШЕ, ЧЕМ	ПОХОЖЕ НА
The Lord of the Rings: The Two Towers	Golden Axe
ОБЫЧНО МЫ НЕ СРАВНИВАЕМ ИГРЫ С РАЗНЫХ ПЛАТФОРМ, НО ТУТ САМИ ВАЛАРЫ ВЕЛЕЛИ!	

ВЕРДИКТ



БЕРИТЕ НЕ ГЛЯДЯ!



9.0

**НАША
ОЦЕНКА**

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Вся игра – достоинство. Геймплей (в том числе и коопе-ративный), дизайн, сильные графика и звук, дополнения.

Минусы

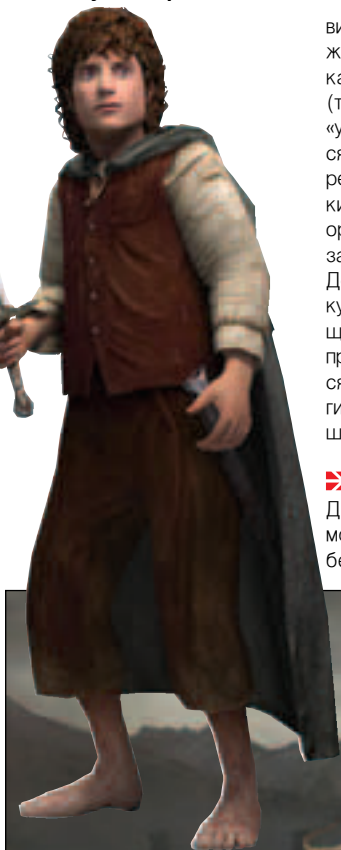
Кое-где камера ведет себя излиш-не скованно; при ближайшем рас-смотрении графика не так рево-люционна, как может показаться.

Самое совершенное на данный момент игровое воплощение Средиземья. Современный аналог великой Golden Axe.

МУКИ ВЫБОРА

КАКАЯ ИЗ ВЕРСИЙ ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЕЕ?

Идеальный баланс между качественной графикой и сравнительно умеренной ценой предлагает вариант для Xbox (снабженный, ко всему прочему, поддержкой прогрессивной развертки). GameCube-версия внешне от нее почти не отличается, но частота кадров на нинтендовской консоли куда ниже. PC-версия отлично выглядит, к сожалению, лишь на топовых машинах, стоящих целое состояние (хотя когда такие нюансы останавливали настоящих фэнов?). Реализация для PlayStation 2 проигрывает Xbox в области графики, зато уверенно «делает» подтормаживающий GameCube в графе «fps», вдобавок щеколяя аналогичным набором спецэффектов. Плюсуюем сюда Dual Shock 2, наиболее комфортный джойпад для подобного рода игры, и от PS2-варианта отклеивается звание аутсайдера.

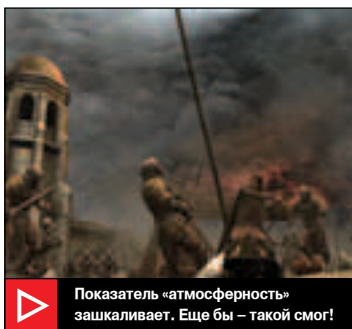


Пеший воин против несущегося во весь опор слона – неудачный расклад. Поворачивать назад уже поздно, ведь за нами – Лотлориен и Шир!

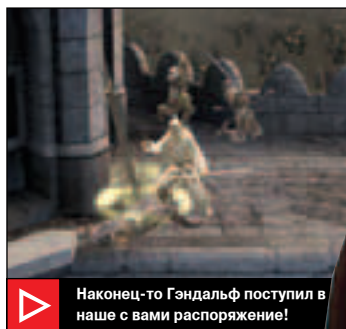
КАССА ВЗАИМОПОМОЩИ

«ПРОКАЧИВАЕМ» ДРУГ ДРУЗКУ

В то время как в LotR: ТТТ играющий мог совершенствоваться и развивать только одного персонажа за раз, сиквел позволяет улучшить навыки всего Братства: после каждого уровня вы волны приобрести и распределить особые очки опыта (Fellowship Points) между членами команды. К тому же, теперь проходить сюжетные «пути» можно попеременно, переключаясь с Арагорна со товарищи на хоббитов или белого мага.



Показатель «атмосферность» зашкаливает. Еще бы – такой смог!



Наконец-то Гэндальф поступил в наше с вами распоряжение!

НЕПРИКАЯННЫЙ ПРИЗРАК GOLDEN AXE ПОСЛЕ СТОЛЬКИХ ЛЕТ ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА ПОКОЙ: LOTR: ROTK СМЕЛО СЛЕДУЕТ СЧИТАТЬ ПОЛНОПРАВНОЙ ПРЕМИЦЕЙ ЛЕГЕНДАРНОГО ФЭНТЕЗИ-ЭКШНА ОТ SEGA.

вик»; пройти ее, в принципе, можно даже беспорядочно барабана по кнопкам. Необъятные табуны казуалов (тех, что с удивлением восклицают: «ух, по нему еще и игру сделали?»!) бросятся переживать на собственной шкуре события фильма, но и опытные игроки обнаружат тут немало крепких орешков, способных надолго привязать к джойпаду любого хардкорщика. Дополнительный продающий фактор – куча роликов из киношного «Возвращения короля»: выход игры опережает премьеру фильма, и многие обзаведутся диском для того, чтобы раньше других «подсмотреть», как Джексон обошелся с финалом трилогии.

ВСЕВЛАСТЬЕ

Доступные персонажи (ЕА услышала мольбы фэнов, включив в число игровых героев хоббитов и Гэндальфа!)

в руках геймера-профессионала превращаются в бесстрашные машины по кромсанию орков: система «прокачки» позволяет обучить бойца несусветному числу эффектных комбо-атак. Чем выше рейтинг расправы с каждым из сауоновых прихвостней (fair, good, excellent и perfect) – тем больше возможностей ждет по завершении этапа. Начинается все относительно спокойно, с ограниченным запасом приемов, но уже в конце вступительного уровня открываются первые комбо – геймплей тут же преобразуется. Необходимое любому beat'em up разнообразие достигается за счет четкого следования сюжету фильма. Игрокам предлагается сценарная «вилка» в виде трех основных ветвей: пути Короля (тут к нашим услугам знакомые по предыдущей части Арагорн, Леголас и Гимли), пути Волшебника (Гэндальф меньше полагается на грубую силу, предпочитая боевую магию, – многоцелевой посох без дела не простаивает!) и пути Хоббита (Сэм и Фродо вносят в игровой процесс толику стелс-элементов, пользуясь даруемой Кольцом невидимостью и интерактивностью окружения на соответствующих уровнях). Пройдя все приключения, вы волны вернуться на любой уровень любым из персонажей, включая трех секретных, – неплохое подспорье для тех, кто хотел узнать, как Гэндальф, скажем, разобрался бы с паучиной Шелоб. Сложнее всего приходится хоббитам на арагорновских уровнях... Статус официальной игры по фильмам отработан на все сто, и подборка скрытых бонусов сделала бы честь любому DVD-изданию голливудского шедевра – по мере продвижения по сюжетной линии



отпираются все новые и новые дополнительные материалы: интервью с актерами, съемочной группой и разработчиками; документальные ролики о создании игры; галереи слайдов и иллюстраций; сюда же стоит приплюсовать упомянутых уже скрытых бойцов и секретные уровни. Три градации сложности позволяют растянуть удовольствие, длящееся как минимум десять часов, сообразно вашим навыкам и запасу терпения.

ПО-БОЛЬШОМУ

Внешне и без того прекрасно выглядевшая игра определенно похорошела: преобразились модели персонажей (не только ваших подопечных, но и атакующего сброда; а уж какие тут энты и слоны!). увеличено максимальное число участников сражений, завидного разнообразия добились аниматоры; тщательно смоделированные на основе киношных фонов локации выглядят еще более детализированными. Когда наблюдаешь за LotR: RotK из-за чьего-нибудь плеча, картинка на экране монитора или телевизора кажется вовсе лишенной недостатков – столько всего одновременно происходит, притягивая внима-



Вы хотите, чтобы компьютер обучал Вашего ребенка дома, помогая успевать ему в школе?



Компьютер Wiener Pro на базе процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT имеет массу возможностей для вовлечения в учебный процесс в свободное время. И он останется современным, даже когда ученик превратится в аспиранта.

Товар сертифицирован



WIENER^{Pro}

Процессор Intel® Pentium® 4
с поддержкой технологии HT с частотой 3,2 ГГц
Материнская плата Gigabyte IPE1000
Набор микросхем Intel® 865PE
Оперативная память 512 Мбайт DDR SDRAM PC3200
Видеокарта ATI Radeon 9200 128 Мбайт
Звуковая плата встроенная, Realtek ALC655
Сетевая плата встроенная, Intel® PRO/1000CT
Винчестер Serial-ATA 120 Гбайт
Привод DVD-CDRW



Благодаря современным мультимедийным средствам, Wiener Pro наглядно представляет информацию, дополняя ее динамичным аудио- и визуальным материалом, что сильно улучшает запоминание. Технология HT позволит компьютеру решать массу сложных задач даже в завтрашнем дне. Уже сейчас он может выполнять множество приложений одновременно, например, работать с электронным микроскопом, редактировать изображение и выводить его на печать. И все это без каких-либо задержек.

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

«М.Видео» (095) 777 7775

«МИР» (095) 780 0000

«Эльдорадо» (095) 500 0000

МАГАЗИНЫ «АЭРТОН» В МОСКВЕ:

* Смоленский б-р, 4,
ст. м. «Смоленская»,
тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр. 1,
ст. м. «Бауманская»,
тел.: 261-34-01.

* Ул. Б. Андроньевская, 23,
ст. м. «Маркистская»,
тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Представительство в
г. Санкт-Петербург,
ул. Марата, 82,
тел.: (812) 312-20-43.

«Имидж.Ру»
Ул. Новослободская, 16,
ст. м. «Менделеевская»,
тел.: 737-37-27.

«Виртуальный Киоск»:
тел.: (095) 234-37-77,
тел.: (812) 332-00-77.
Бесплатная доставка и
установка. Оформление
кредита по телефону.

Интернет-магазин www.wiener.ru. Оплата при получении. Доставка в 150 городов России. Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ. За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78, web: <http://www.r-and-k.com>.

Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее дочерних компаний в США и других странах. Все зарегистрированные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

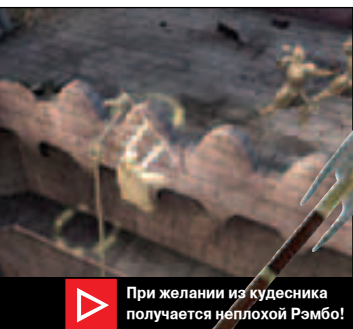


ДАЕШЬ НА ПОЛНУЮ!



И НИКАКИХ ПОЛУМЕР

При словах «поддержка мультиплеера» даже не думайте о хиленьком split-screen – масштабная игра предполагает масштабные побоища, а оные могут быть только и исключительно полноэкранными! На PS2 в многопользовательском режиме ощущается некоторое падение частоты кадров, однако это несущественная плата за наслаждение, получаемое при кооперативной осаде крепости Сауруна!



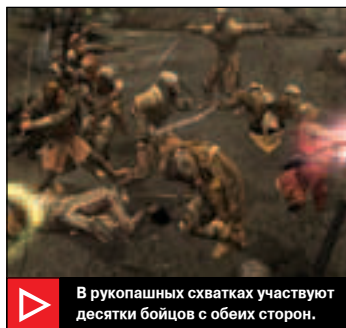
При желании из кудесника получается неплохой Рэмбо!



Схожих по размаху сцен в «Двух башнях» точно не было.



Арагорн – наиболее сбалансированный и простой в освоении из всех персонажей: в меру быстрый, в меру сильный, в качестве второго оружия использует лук.



В рукопашных схватках участвуют десятки бойцов с обеих сторон.

ние; если играешь сам, становятся понятны принципы маскировки возможных слабых мест – например, ограниченная «кинематографичная» камера и отдельные особенности построения уровней. К счастью, эти механизмы здорово справляются, и всерьез придирайтесь к графическому исполнению вздумает разве что ненормальный. Особой похвалы достойны специалисты EA, разработавшие единую для всех платформ систему освещения: даже на PS2, где световые эффекты часто упрощаются (сравните разные версии Soul Calibur II), полосующий молниями посох Гэндальфа или воспламенившиеся энты выглядят поразительно. Тринадцать этапов, первые два из которых охватывают масштабный финал «Двух башен» (напомним, что LotR: TTT начиналась с завершающих эпизодов из «Братства кольца»), достаточно разнообразны: их оживляют различные модели геймплея при игре за воинов, мага и хоббитов, да и сами дизайнерские решения отличаются разительно – сложно спутать кульминацию сражения за Хельмову Падь с побоищем на живописных рав-

нинах Пеленнора, осадой Черных Врат или приключениями полуросликов в Кирит Унголе. Хотя основа геймплея зиждется на принципах beat'em up, тут и там ее оживляет необходимость прокрасться мимо стана врага под защитой Кольца Всевластья или плаща невидимости, обрушить лестницы либо вывести из строя осадные башни, хитростью одолеть стерегущего ворота тролля, преодолеть преграды за отведенное время, и так далее. Участие всех основных актеров кинотрилогии придает особую аутентичность и колорит озвучке, величественный голос Гэндальфа сопровождает нас в сюжетных сценах, а написанные специально для фильма музыкальные темы Говарда Шора выгодно подчеркивают события игры (звук Dolby ProLogic II сертифицирован по стандарту THX).

ЗАВАРУХА НА ДВОИХ

Очередная область, подвергшаяся улучшениям, – кооперативный режим прохождения, на PS2 в прошлой части отсутствовавший вовсе. С замиранием сердца признаем, что наши мечты наконец-то осуществились. Неприка- янный призрак Golden Axe после стольких лет отправляется на покой: LotR: RotK смело следует считать полноправной преемницей легендарного фэнтези-экшена от Sega. Забудьте о Baldur's Gate: Dark Alliance и прочей мелюзге, Король вернулся, чтобы править. Долгожданная многопользова-

тельная мясорубка фонтанирует адреналином вплоть до полного передо- за, еще пуще растягивая кайф от иг- ры. Возможность измочалить отребье на пару с лучшим другом – ее так не хватало в «Двух башнях», и она здесь так к месту! Как водится, PlayStation 2 у EA в фаворе: только на этой плат- форме в LotR: RotK реализован онлай- ный мультиплеер с поддержкой USB-гарнитуры для голосового обще- ния (соотечественникам от этого ни холодно ни жарко, а на Западе PS2- версия благодаря сетевому режиму лидирует с нешуточным отрывом).

СТОЛП

The Lord of the Rings: The Return of the King – не просто роскошная игра на основе знаменитого киноэпоса (хотя как часто на нашей памяти хорошие фильмы вообще удавались каче- ственных игроизаций?). Под маркой официальных игр по джексоновской трилогии Electronic Arts представляет нам лучшее, что американская иг- ровая школа когда-либо создавала в жанре beat'em up. Учитывая явную стагнацию японских разработчиков на этом поприще, LotR: RotK можно справедливо назвать лучшим совре- менным beat'em up – без всяких ого- ворок. В заключение хочется приве- сти цитату исполнительного продюсе- ра EA, Глена Шофилда (Glen Schofield): «Получившийся проект – полноценный развлекательный опыт. Игра интересна, обладает быстрым темпом, доступна для новичков и спо- собна «зацепить» любого профи. Ее сложно оставить после первого про- хождения – слишком много секре- тов, бонусов и дополнительных режи- мов заложено в нее разработчиками. Мы добились полного единения ин- терактивного проекта с фильмами-ис- точниками и очень гордимся беспре- цедентным соответствием». Знаете, чем сказанное отличается от обыч- ной PR-болтовни? В кои-то веки представитель крупного издатель- ства говорит чистую правду. ■

- ▲ 14 СПЕЦИАЛЬНЫХ МИССИЙ
- ▲ 8 ОГРОМНЫХ КАРТ
- ▲ 24 ВИДА ОРУЖИЯ НА ВЫБОР
- ▲ ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ МЕХАНИЧЕСКОГО РАБОТА-ТРАНСФОРМЕРА, СПОСОБНОГО СТАНОВИТЬСЯ САМОЛЕТОМ



- ▲ ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ 3D-ПЕЙЗАЖИ С ОБШИРНЫМИ ПРОСТРАНСТВАМИ, НА КОТОРЫХ ПОЖАДО УНИЧТОЖАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ГОРОДА, ПОЖИГАТЬ ЛЕСА, РАЗРУШАТЬ ГОРЫ И ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ
- ▲ ОСОБЫЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ДОБАВИТЬ ИЛИ СНИЗИТЬ КОЛИЧЕСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ

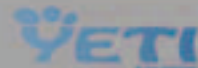


GUNMETAL

БРАТСТВОСТАЛИ

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 700 МГц; 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® IV 1400 МГц; 256 МБ RAM; Видео 64 МБ; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227, Права на издание на территории России, СНГ
и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
компания "Медиа-Сервис-2000". © Yeti Studios Limited, 2003. Все права защищены.



СРЕДИЗЕМЬЕ В БИНАРНОМ КОДЕ

**ГИД «СТРАНЫ ИГР» ПО ВИРТУАЛЬНЫМ ИСПОЛНЕНИЯМ
ВСЕЛЕННОЙ ТОЛКИЕНА**

Десятилетия назад Джон Роналд Руэл Толкиен вдохнул жизнь в замечательную фэнтезийную вселенную Средиземья. Мир, населенный домовитыми хоббитами, грациозными эльфами, трудолюбивыми гномами и свирепыми орками, стал ареной для незабываемых приключений и драматических событий, отраженных в книгах «Хоббит, или туда и обратно», «Властелин Колец», «Сильмариллион», других бестселлерах писателя. В семидесятые годы прошлого века, задолго до того как режиссер Питер Жексон поразил миллионы зрителей блестящей экранизацией трилогии о Кольце Всевластья, работы Профессора послужили основой для множества настольных

ролевых игр, которые, в свою очередь, вдохновили не один десяток талантливых программистов на работу над электронными воплощениями Средиземья. За тридцать лет было создано более ста компьютерных игр по мотивам книг Толкиена для самых разных платформ, от первых громоздких персоналок, до миниатюрных портативных систем. Валерий «А.Купер» Корнеев расскажет обо всех свежих проектах по «Властелину Колец» – основанных как на книжной серии, так и на кинотрилогии Жексона, выходящих в ближайшие дни или находящихся в разработке – и отследит историю игровых проектов, так или иначе относящихся ко вселенной Профессора.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЙНА КОЛЬЦА

(LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING)

■ Платформа: PC ■ Жанр: RTS ■ Российский издатель: «Софт Клуб» ■ Зарубежный издатель: Vivendi Universal Games
 ■ Разработчик: Liquid Entertainment ■ Количество игроков: до 8 ■ Онлайн: <http://www.lotr.com/>
 ■ Дата выхода: 4 ноября 2003 года (США), 21 ноября 2003 года (Европа), декабрь 2003 года (Россия)

Среди многообразия толкиеновских проектов, которые совсем скоро наводнят полки российских игровых магазинов, выделяется стратегия в реальном времени от создателей сильно недооцененной Battle Realms. «Война кольца», как можно догадаться по скриншотам – качественная вариация на тему Warcraft 3, облагороженная титулом первой RTS, проходящей на просторах Средиземья.

В процессе разработки сотрудники Liquid Entertainment руководствовались простым правилом: игра должна понравиться не только фэнам книжной трилогии (права на создание игр по мотивам фильмов Питера Джексона – у Electronic Arts), но и обычным любителям стратегий, не придающим особого значения соответствию проекта букве и духу произведений Профессора. Иными словами, на первом месте – отменный геймплей, а потом уже аутен-

тичность. Что-то принципиально новое в жанре RTS придумать неимоверно сложно, и авторы «Войны кольца» решили не тратить усилия на погоню за гипотетической синицей в небе, вовремя ухватив жирненького журавля: модернизированный движок Battle Realms, заимствованная оттуда же механика боя, плюс тщательное тестирование с целью проработки баланса – вот и все ингредиенты игры, замешанной под внимательным наблюдением Tolkien Enterprises. В Liquid Entertainment знают свое дело: умело сконструированная RTS отличается серией захватывающих миссий для одного игрока и кропотливо выверенным соответствием юнитов. Институт героев, принцип распределения открывающих доступ к уникальным умениям (как вам вызов сотрясающего экран Балрога?) «очков судьбы» – похожие вещи мы видели в последних Warcraft и Age of Empires, среди оригинальных же идей можно отметить систему «места силы» (Places of Power): точек на карте, усиливающих



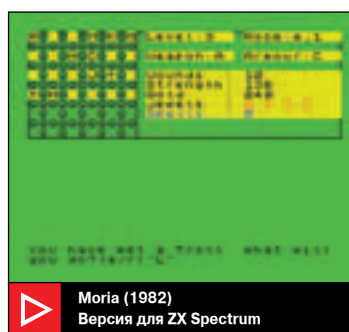
▶ Спецэффекты, детализация фонов, анимация юнитов – буквально все напоминает о Warcraft 3.

➤ ИХ ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ МНОГО!

Из предисловия к материалу следует, что книги Дж. Р. Р. Толкиена – едва ли не самое продуктивное поле деятельности программистов. Миры «Хоббита» и «Властелина колец» воплощены в компьютерных играх рекордное число раз – и пусть многие из этих игрушек созданы энтузиастами и без разрешения правообладателя (компании Tolkien Enterprises), сам факт их существования говорит о безумной популярности Средиземья в среде программистов – особенно в семидесятые и восьмидесятые годы прошлого века, когда тысячи вундеркиндов охотно променяли футбольные мячи на клавиатуры верных ZX Spectrum или Commodore 64.



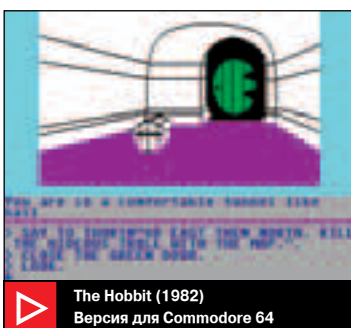
▶ Shadowfax (1982)
Версия для ZX Spectrum



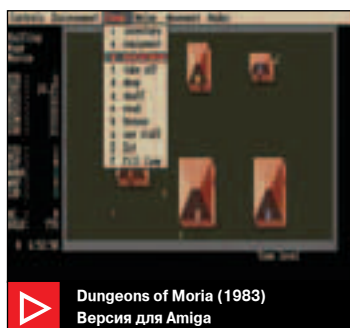
▶ Moria (1982)
Версия для ZX Spectrum

Первой игрой с толкиеновскими корнями стало текстовое приключение The Shire (1979). Сама программа считается утерянной, и сейчас сложно сказать, для какой платформы она создавалась – бытует гипотеза, что это была система Plato. Неясно, насколько глубока была

связь с книгами Профессора: до нас дошло только название. Другой текстовый квест – Ringen (1979), судя по всему, написанный в стенах норвежского университета Тромсø студентом по фамилии Хансен, в последующие годы портированный Палом-Кристианом и Пером Арне Энгстадами (Pal-Kristian Engstad, Per Arne Engstad) на CNC, Commodore 64 и MS-DOS-совместимые компьютеры, стал основой для посвященных Средиземью районов популярных сетевых игр Genesis и VikingMUD (открытые в 1988 и 1991 годах, эти MUD действует до сих пор).



▶ The Hobbit (1982)
Версия для Commodore 64



▶ Dungeons of Moria (1983)
Версия для Amiga

СРЕДИЗЕМЬЕ БЫЛО ПОПУЛЯРНО В СРЕДЕ ПРОГРАММИСТОВ В 70-Е И 80-Е ГОДЫ ПРОШЛОГО ВЕКА, КОГДА ТЫСЯЧИ ВУНДЕРКИНДОВ ОХОТНО ПРОМЕНИЛИ ФУТБОЛЬНЫЕ МЯЧИ НА КЛАВИАТУРЫ...



...В ИГРОВЫХ БАТАЛИЯХ ЧИСЛЕННОСТЬ СТОРОН ПРИМЕРНО РАВНА, У ТОЛКИЕНА ПОДОБНЫЕ БИТВЫ НЕМИНУЕМО ЗАКАНЧИВАЛИСЬ ПОБЕДОЙ АРМИЙ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ...

ту или иную способность юнитов – за эти площадки (элементы ландшафта, строения, артефакты) развернется беспощадная борьба в многопользовательском режиме. Ввиду ограничения на юниты (50-100 штук с каждой

стороны), необходимости вдумчиво распоряжаться помощью героев, оборонять и захватывать «места силы», мультиплеерные сражения крайне динамичны: территории постоянно кочуют из рук в руки. Широкий выбор подопечных (отсутствует, разве что, «авиация») гарантирует разнообразие победных тактик – баланс, повторимся, выверяли месяцами.

Кампании знакомы любому читателю «Властелина колец» (сражение при Хельмовой Пади тут как тут!), но отдельные миссии зачастую описывают события, лишь вскользь упомянутые в книгах: игрокам предлагают принять участие, среди прочего, в северной кампании Саурана, осаде силами Мордора крепости Минас Итиль, стычках на границах Лотлориена, гномьей обороне Железистого

Кряжа, атаке Боромира на Оспилят, боях эльфов с отродьями пауучихи Шелоб в Дол Гулдура. Эти «ответвления» не вступают в противоречие с каноном, и вряд ли ярые поклонники творений Толкиена будут возражать против введения их в игру. Настоящих фэнов может озадачить другой момент: если придерживаться выведенного в книгах соотношения, то каждый воин Света стоит пары десятков прихвостней Тьмы. В игровых баталиях численность сторон примерно равна, у Толкиена подобные битвы неминуемо заканчивались победой армий Свободных Народов. Без перекоройки этого соотношения, как говорится, «кина бы не было» – так что желающим поручить армиями Средиземья и Мордора придется закрыть глаза на легкое несоответствие атмосфере первоисточника. ■



Копи Морри недружелюбно встречают любых чужеземцев.



Коней на переправе не меняют! Орков – топить!

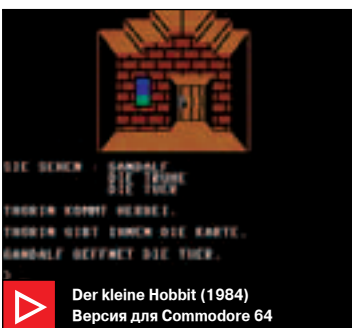


Adventure Quest (1983)
Версия для ZX Spectrum

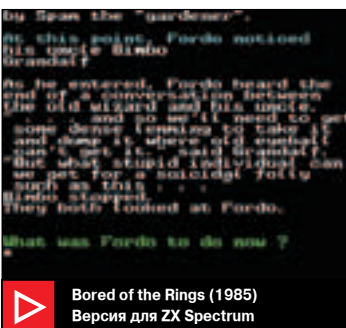
В 1979 году компания Dendron Amusements выпустила для компьютера North Star Horizon игру Middle Earth – правда, ее связь с миром Толкиена установить не удалось. В 1981 году увидела свет коммерческая Lord of the Rings для TRS-80 Model I и неофициальная LORD от Олли Дж. Паавола (Olli J. Paavola) из

Технологического университета Хельсинки – последняя щеголяла 550 локациями, хотя была основана не только на произведениях Толкиена. Разумеется, оба проекта были текстовыми квестами – равно как Shadowfax (1982) Майка Синглтона (Mike Singleton) для VIC 20, Commodore 64, ZX Spectrum и BBC B и Moria (1982) от британской Severn Software (ZX Spectrum, Commodore 64, Oric-1). В том же году появился знаменитый The Hobbit (The Hobbit Software Adventure) – этот квест с удачной реализацией общения персонажей в 1985 году удостоился почетного первого места в списке пятидесяти лучших классических игр для Spectrum, составленном журналом Sinclair User's (а список платформ, на которых вышел «Хоббит», включает TRS-80 (прототип), ZX Spectrum, Com-

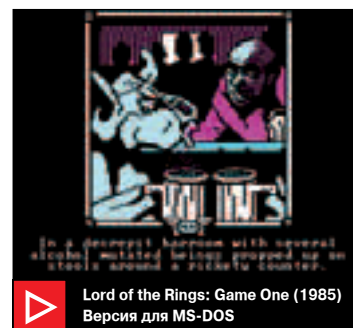
modore 64, Amstrad CPC, Oric-1, MSX, BBC B, Dragon, Apple II, Commodore 64, MS-DOS, Macintosh, существовали неофициальные порты для Amiga и MVS). Игра была настолько популярна, что послужила основой для нескольких пародий, вроде The Boggit (1986), An Everyday Tale of a Seeker of Gold (1986). 1983 год принес написанную на «Бейсике» Ring of Doom Криса Петерса (Chris Peters) и построенную по законам Dungeons & Dragons игрушку The Dungeons of Moria (порты для VAX, Unix, MS-DOS, Amiga, Atari ST, Macintosh, Windows), где геймерам предлагалось поохотиться на Балрога. Colossal Adventure, Adventure Quest и Dungeon Adventure (1984) от Level 9 Computing стали новым прочтением классической Adventure – прабабушки всех RPG, – но из поздних пе-



Der kleine Hobbit (1984)
Версия для Commodore 64



Bored of the Rings (1985)
Версия для ZX Spectrum



Lord of the Rings: Game One (1985)
Версия для MS-DOS

СУПЕР

ДЖИНС

МТС

Не забудь, у тебя свидание!

Теперь, когда
все входящие
звонки со всех мобильных
стали бесплатными,
ты можешь увлечься
разговором по мобильному
и забыть про
назначенную встречу.

Международный,
национальный и льготный
внутрисетевой роуминг

Абонентская плата – \$0

Детализированный отчет
по балансу – \$0

тел.: (095) 766-0177
www.jeans.mts.ru

Сроки действия платежа не ограничены

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

■ Платформа: PC ■ Жанр: RTS ■ Российский издатель: «Софт Клаб» ■ Зарубежный издатель: Electronic Arts
 ■ Разработчик: Electronic Arts ■ Количество игроков: тысячи ■ Онлайн: <http://www.ea.com/>
 ■ Дата выхода: IV квартал 2004 года

Пока одно подразделение EA строило лучший beat'em up последних лет, другое взялось переосмыслить жанр FPS. Доделав Command & Conquer Generals: Zero Hour, команда под предводительством Майка Верду (Mike Verdu) ринулась создавать свою версию главных баталий трилогии, получив одобрение боссов New Line Cinema и поддержку студии Weta Workshop.

Официальная игра по кинотрилогии мало напоминает разухабистую «Войну кольца» – в то время как художники Vivendi использовали угловатые, чуть карикатурные, ярко раскрашенные фигурки героев в стиле миниатюр Warhammer или юнитов Warcraft, дизайнеры EA строго следовали достаточно мрачной стилистике картин Питера Джексона. Неограниченный доступ в архивы и кладовые Weta Workshop позволил добиться точного соот-

ветствия внешнего вида всех игровых юнитов и фонов облику персонажей и локаций из фильмов. На этом различия двух RTS не заканчиваются: если Liquid Entertainment пошла по накатанной дорожке, фактически перенесла Battle Realms во вселенную Толкиена, то подопечные Верду, отвергнув легкие пути, задумали воплотить в своем проекте три основных сражения из фильмов – битвы за Хельмову Падь, Итилиен и Минас Тирит – причем виртуальные побоища должны быть максимально близки к тому, что зритель увидит на экране кинотеатра. Строго говоря, игра скрупулезнейшим образом моделирует батальные сцены фильмов. Известно, что на этапе подготовки к съемкам Питер Джексон заказал компьютерную симуляцию будущих сражений – эти данные легли в основу соответствующих киноэпизодов, а чуть позже послужили бесценным базовым материалом для разработчиков из EA.

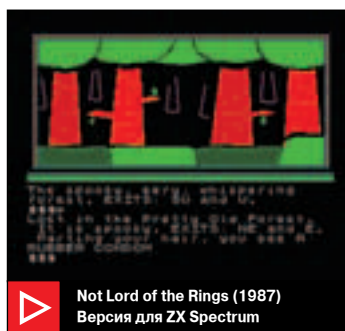


▶ Продюсер Майк Верду:
«Хотели, чтобы слоники забегали? Получайте!»

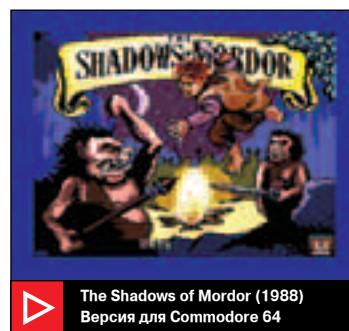


реизданий этих игр под маркой Jewels of Darkness все отсылки к Толкиену были вымараны. Ringmaster (1984, ZX Spectrum) прославилась багом, не позволявшим геймеру вводить команды, – проект так и остался иллюстрированной электронной книгой. К концу 1984 года подоспел Der kleine Hobbit – упрощенный немецкий вариант прославленного «Хоббита» для «Бейсика» (картинки здесь строились из экранных символов).

Неудобная, некрасивая Bored of the Rings (1985) снискала успех как пародия: заложенный в игру юмор смог



заслонить все ее недостатки и стал гарантией многочисленных портов. Снабженная убогой графикой и почти не связанная с книгами The Fellowship of the Ring Software Adventure (ZX Spectrum, Commodore 64, др. платформы), тем не менее, продавалась в комплекте с томом «Братства Кольца» в мягкой обложке. В 1985 году на сцене появился персонаж по имени Сэм Руби (Sam Ruby) – настоящий стервятник, кормившийся на наследии Профессора. Стараниями Руби были рождены такие уродцы, как The Mines of Moria, The Forest of Fear, The Ring of Doom, The Iron Prison, The Hunt for the Ring, Quest of Erebor, Return to Moria и Haradwaith – все эти подделки отличались дурацкими сюжетами, вступающими в противоречие с литературным первоисточником, из рук вон плохой графикой и



кучей орфографических ошибок в текстах. Квест с толкиеновскими мотивами Bulbo and the Lizard King (1987) рассказывал о свержении злобного короля ящеров Стратоса, а несмешная пародия Not Lord of the Rings любопытна тем, что была создана при помощи программы Graphic Adventure Creator для ZX Spectrum.



В 1985 ГОДУ НА СЦЕНЕ ПОЯВИЛСЯ ПЕРСОНАЖ ПО ИМЕНИ СЭМ РУБИ (SAM RUBY) – НАСТОЯЩИЙ СТЕРВЯТНИК, КОРМИВШИЙСЯ НА НАСЛЕДИИ ПРОФЕССОРА...

РУССКИЙ ФРОНТ

2



- ★ Трехмерные модели техники, созданные по реальным чертежам
- ★ Более 100 различных юнитов
- ★ Высокодетализированные 3D-карты мест сражений
- ★ Две компании за каждую из сторон (СССР и Германия)
- ★ Влияние усталости и опыта на игровой процесс

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® II 300 МГц; 64 МБ RAM; Видео 8 МБ; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 600 МГц; 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; 3D-адаптер VxD.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик
Электроникс



▶ Это лишь малая часть сражающихся. Специально для игры разработаны индивидуальные алгоритмы боя для каждого из типов юнитов.

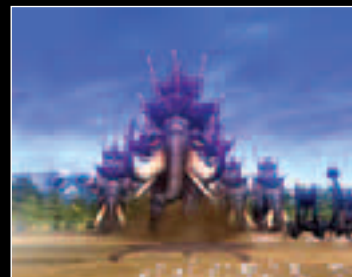
Отрадно, что расстановка сил здесь больше походит на обрисованную Профессором: каждый юнит народов Средиземья стоит двух-трех прислужников Саурона (движок C&C Generals пришлось серьезно перелопатить, чтобы он мог отображать схлестывающиеся многотысячные армии). Каждому из многих сотен персонажей можно задать собственную цель – только куда проще выделить мышкой гигантскую толпу и швырнуть ее на бастион противника!

Смертельную пляску в осажденных крепостях ведут свирепые урук-хаи и благородные эльфы, неповоротливые пещерные тролли и быстрые роханские конники, эльфы и воины Рохиррима, гномы и назгулы; осадные орудия и защитников на стенах терзают орлы и виверны, а разлетающиеся в стороны враги безошибочно укажут место, где бьются герои, члены Братства Кольца и их сподвижники – Гэндальф, Арагорн, Фарамир, Харадрим... Так называемая Meta-Impract System призвана отразить спецатаки избранных персонажей – точь-в-точь как Саурон в начале первого фильма они смогут наносить огромный вред окружающему «пушечному мясу». Артиллерия представлена не только катапультами: энты будут разрушать здания, используя обломки в качестве метательных снаря-

дов; тролли смогут выхватывать из толпы орков и запускать несчастных в наступающие ряды. Надо сказать, что сейчас прессе демонстрируется ранняя версия, куда еще не вошла большая часть игровой системы – поэтому пока всем нам остается гадать о нюансах придуманной разработчиками тактической модели. Известно лишь, что типичный для большинства RTS принцип «камень-ножницы-бумага» (имеются в виду боевые взаимоотношения юнитов) усложнится с добавлением принципа «огонь-вода-земля». Авторы говорят, что «огонь будет жечь бумагу, а ножницы проржавеют в воде» – что бы это в итоге ни означало, звучит заманчиво. Релиз грянет нескоро, и как только появятся свежие подробности, будьте уверены – мы не преминем вам их сообщить. ■



▶ А вот это больше похоже на виденное в фильмах!



▶ Мумайи используются как мобильные артиллерийские платформы.

RETARDED CREATURES AND CAVERNS ОТ ДЖОНА УИНСТОНА ЗАВЕРШИЛА «БАЛРОЖСКИЙ» ЦИКЛ, КУДА ВХОДИЛИ ИСКРОМЕТНЫЕ AN EVERYDAY TALE OF A SEEKER OF GOLD И BULBO AND THE LIZARD KING...



1988 год ознаменовался выходом забавной Fuddo and Slam и бросовой Shadows of Mordor (вусмерть забаванный официальный продукт, распространявшийся с томиком «Двух башен»). Еще одна пародия, The Bridge of Catzad-Dum от Нейтана Сегерлинда (Nathan Segerlind), обыгрывала идею замены всех гномов Моррии... котами. Написанная автором Lords of Midnight Майклом Синглтоном (Mike Singleton), War in Middle Earth являла собой неплохую смесь RPG и стратегии, а вышедшая в начале 1989 года Retarded Creatures and Caverns от Джона



▶ Crack of Doom (1989)
Версия для Apple Macintosh

Уинстона (John Wilson) завершила «балрожский» цикл, куда входили искрометные An Everyday Tale of a Seeker of Gold, Bulbo and the Lizard King и Fuddo and Slam. Вышедшая только на территории США Crack of Doom (финальная часть трагически плохого сериала The Tolkien Software Adventure) предлагала сыг-

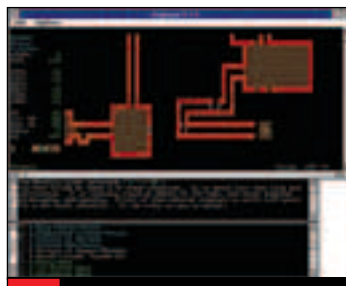


▶ The Lord of the Rings, Vol I (1990)
Версия для MS-DOS

рать за Сэма, на этот раз книга в комплект не входила. Интерес представляет Harskarringen (Bilbo) шведа Нильса Энгра (Nils Eng) – он построил игру на «альтернативной» концепции: что если бы не Фродо, а старик Бильбо отправился уничтожать Кольцо в пламени Роковой Горы? Столкнувшись с беспощадной критикой непримиримых фэнов, автор был вынужден сменить название проекта.



▶ LotR Mah Jong (1991)
Версия для Windows



▶ Angband (1991)
Версия для Windows

С приходом девяностых был запущен стратегический сетевой проект Middle-earth Play-By-Mail: члены сообщества обменивались почтовыми сообщениями, описывающими их действие в игре. Двухсерийная The Fellowship of the Ring (1991) от Interplay вышла на различных платформах, включая PC, Amiga и Commodore 64 (в 1994 году появил-

ХОББИТ (THE HOBBIT)

■ Платформа: PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube ■ Жанр: action/adventure ■ Российский издатель: «Софт Клуб»
 ■ Зарубежный издатель: Vivendi Universal Games ■ Разработчик: Inevitable Entertainment ■ Количество игроков: 1
 ■ Онлайн: <http://www.lotr.com/> ■ Дата выхода: 11 ноября 2003 года (США), 28 ноября 2003 года (Европа), декабрь 2003 года (Россия)

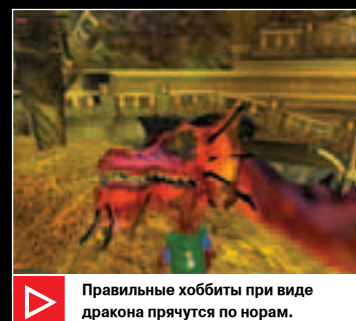
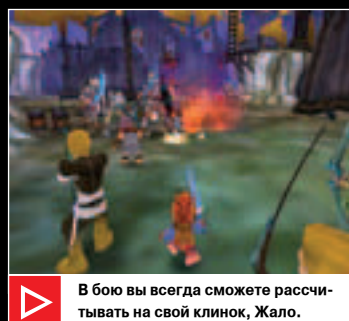
Признаемся, после совершенно посредственного «Братства колец» ничего хорошего от «Хоббита» мы не ожидали. И зря. Vivendi полностью реабилитировала себя: приквел «Властелина колец» они превратили в приятное и красивое детское приключение в духе Legend of Zelda.

Новейшая цифровая версия истории хоббита Бильбо, задолго до своего пламени Фродо покинувшего родной Шир и отправившегося в полное опасностей и волшебных приключений странствие, создавалась под влиянием шедевра Сигеру Миямото. Красочная графика сделала бы честь любому мультфильму, а здешний геймплей объединяет механику платформера с решением несложных загадок и фехтованием. Начав с утопающего в зелени Ши́ра, игрок побывает в землях троллей и лесных эльфов, спустится в полные пауков пещеры и поднимется на занесенные

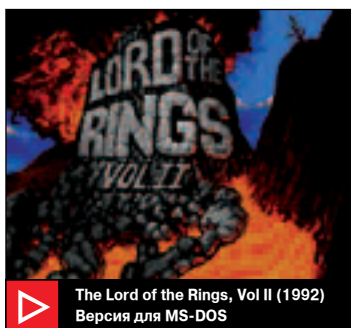
снегом горные вершины, встретит дружелюбных гномов, кудесника Гэндальфа, обиженного жизнью Голлума и дракона Смауга. В дополнение к описанным в книге событиям полурослик будет выполнять побочные квесты: поиск сокровищ и оружия, ключей и целебных снадобий. Реализации управления можно ставить четверку – единожды привыкнув к некоторой неуклюжести молодого Бильбо, вы преодолеете любые трудности. Система наведения переключалась сюда прямоком из Zelda, поэтому можно не беспокоиться, за камеру. Картинка предсказуемо мила (авторам прекрасно удалось воплотить дух книги), звук достоин самых щедрых похвал: задорные фолк-мелодии в «живом» исполнении и отличная русская озвучка создают уютную домашнюю атмосферу. Непродолжительное знакомство с «Хоббитом» не выявило каких-либо вопиющих недостатков, игра наверняка найдет немало поклонников среди юных геймеров. Обзор совсем скоро! ■



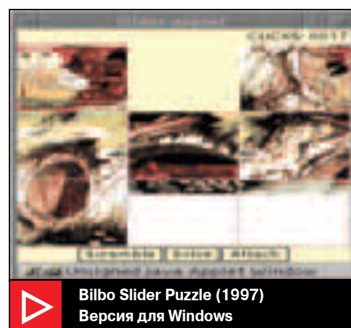
▶ Люстра, о которую бился головой Гэндальф, еще не повешена.



▶ Правильные хоббиты при виде дракона прячутся по норам.



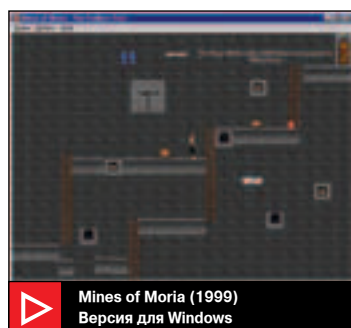
▶ The Lord of the Rings, Vol II (1992)
Версия для MS-DOS



▶ Bilbo Slider Puzzle (1997)
Версия для Windows

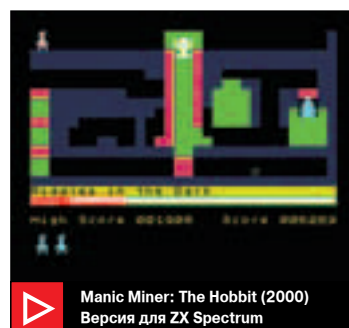
ся порт для Super Nintendo), причем CD-ROM-версии включали заставки из анимационного фильма «Властелин Колец», снятого в 1978 году режиссером Ральфом Бакши. Обе части игры соответствовали духу книг, хотя разработанные Interplay сюжеты достаточно часто отклонялись в сторону от классического повествования. Вскоре свет увидела неофициальная Windows-вариация маджонга (Lord of the Rings Mah Jongg, 1991) с персонажами трилогии, а за ней – The Pits of Angband, сильно усовершенствованная, очищенная от ошибок версия The Dungeons of Moria. Ее многопользовательская вариация (<http://www.umn.edu/~keldon/manjband>) заняла второе место в списке Internet Entertainment Charts от 10 июля 1995 года. Активность энтузиастов начала стихать: до конца десятилетия вышли всего

несколько «неавторизованных» игр, в числе которых ролевая Morgul (1993), ужасный французский пазл Seigneur de la Bague vol. 1 (1995), блестящая пародия «в английском стиле» Kingdom O' Magic (1996), головоломка Bilbo Slider Puzzle (1997) и примитивный экшн Lord of the Rings: The Duel



▶ Mines of Moria (1999)
Версия для Windows

(1997). 2000-й год – ознаменовался неожиданным появлением толкиеновских переделок платформеров Manic Miner и Jet Set Willy для ZX Spectrum. После того как Slamssoft разродилась «шароварным» Quest For Mordor (PC), некогда бурный океан успокоился, уступив место лицензированным играм от Electronic Arts Vivendi Universal, лишь изредка выбрасывая на берег какую-нибудь мелкую Flash-бешку. Впрочем, в сети десятилетиями существуют MUD'ы с говорящими названиями вроде Middle-Earth, Elendor, Multi Users in Middle Earth, The Lord of the Rings MUSH и The Two Towers – там собираются сотни игроков, для которых официальная лицензия и мощная графика никогда не были решающими факторами, затягивающими их в мир Средиземья. ■



▶ Manic Miner: The Hobbit (2000)
Версия для ZX Spectrum



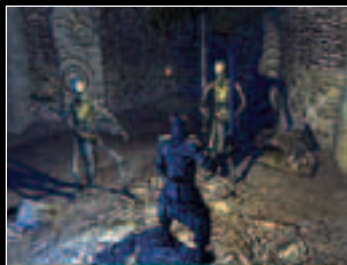
MIDDLE-EARTH ONLINE

■ Платформа: PC ■ Жанр: MMORPG ■ Российский издатель: «Софт Клуб» ■ Зарубежный издатель: Vivendi Universal Games
 ■ Разработчик: Turbine Entertainment ■ Количество игроков: тысячи ■ Онлайн: <http://www.lordoftherings.com/meo/>
 ■ Дата выхода: 2004 год

Над многопользовательской онлайн-ролевой игрой трудятся не абы кто — авторы сериала Asheron's Call знают толк в подобном рода проектах. Скрытые девелоперы не спешат делиться подробностями игры, а ранняя демо-версия с выставки E3 вызвала у журналистов больше вопросов, чем ответов. Статус команды позволяет надеяться на успех...

Действие происходит во время похода Братства Кольца, однако сыграть за излюбленных персонажей у нас здесь не получится. В MMORPG у всех участников изначально равные возможности, поэтому Гэндальф и Арагорн превратились в неувязимых персонажей, раздающих задания — а геймерам, эти квесты выполнившим, из рук «почетных NPC» перепадут щедрые награды. Перед стартом игры предлагается выбрать расовую принадлежность героя (хоббит, гном, эльф, человек), которому надлежит развиваться, осваивая все

новые умения и переходя из класса в класс. Определенные предметы и виды оружия влияют на героев: так, украденный и неосторожно надетый доспех может изменить природу героя, превратив его в слугу Саурона. Опасные предметы отмечены в инвентаре красной каймой. Невозможность сыграть за Гэндальфа, между прочим, не означает отсутствия в игре элементарной магии: чтобы выучить заклинания, нужно обладать некоторыми познаниями в древних языках. В демо-версии игроку предлагалось исследовать могилу Дурина — завершался этот процесс впечатляющим появлением огнедышащего Балрога. Детальная графическая проработка Средиземья, разнообразный геймплей с возможностью объединяться в Братства для выполнения квестов, множество секретных локаций и предметов и даже шанс научиться хоббитским танцами — все это позволяет записать Middle-earth Online в разряд потенциально хитовых проектов. ■



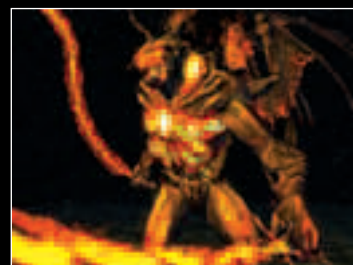
▶ Ха! Настырные скелеты пытаются выгнать из подземелья гнома.



▶ С концептуальными иллюстрациями, как всегда, полный порядок.



▶ Хоббит, мирно посапывающий в тени дерева. Долго ли ему осталось?

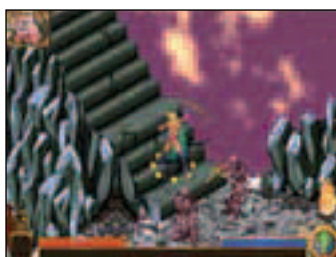


▶ На каждого Балрога найдется свой Гэндальф.

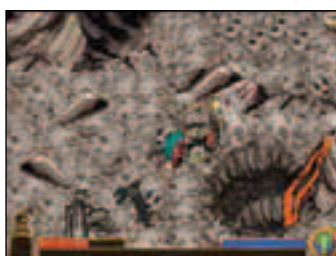
THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

■ Платформа: Game Boy Advance ■ Жанр: action
 ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: Griptonite Games
 ■ Количество игроков: до 2 ■ Онлайн: <http://www.eagames.com/official/lordoftherings/> ■ Дата выхода: 5 ноября 2003 года (США), 24 ноября 2003 года (Европа)

Портативное «Возвращение короля», как и предыдущие «Две башни», стало переломной вечной темы Diablo. Прекрасно анимированные Арагорн, Леголас, Гимли и двое скрытых до поры до времени персонажей загоняют орков на Кудыкину гору в изометрической перспективе — занятие, вопреки опасениям, отнюдь не скучное благодаря широкому выбору оружия, доспехов и новой системе, задействующей боевые ауры (временные бонусы, усиливающие тот или иной навык персонажа). Обещаны шесть боссов, возросший интеллект противников, объединяющихся отныне в отряды, кооперативный мультиплеер и ценная возможность открыть кучу секретов, подключив ваш GBA к GameCube. Непродолжительными видеороликами из фильма пришлось пожертвовать: кардинально вырос объем памяти, занятой игровой графикой. Оно и к лучшему. ■



▶ Лестница в небо? Нет, путь к тоннам experience!

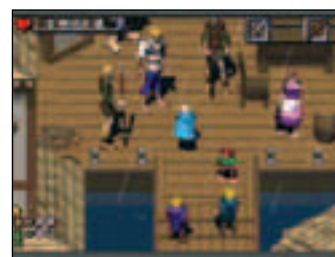


▶ На Фродо больно смотреть. Особенно на двадцатипиксельного.

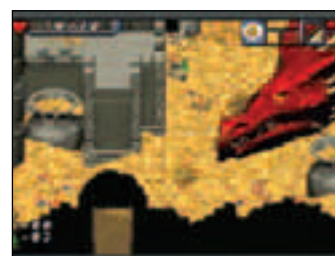
THE HOBBIT

■ Платформа: Game Boy Advance ■ Жанр: action/RPG
 ■ Издатель: Viendi Universal Games ■ Разработчик: Sierra
 ■ Количество игроков: 1 ■ Онлайн: <http://www.lotr.com/> ■ Дата выхода: 11 ноября 2003 года (США), 28 ноября 2003 года (Европа),

Как уверяет продюсер Бернадетт Прайор (Bernadette Prior), приключения Бильбо Бэггинса в формате GBA очень близки к тексту книги — намного ближе, чем версия для других платформ, в которую вошло немало событий, Толкиеном не упомянутых (хотя и одобренных держателями лицензии). Создатели признаются, что взяли все лучшее от карманных версий Legend of Zelda, придав и без того роскошному геймплее колорит Средиземья. При этом сама игра, находящаяся в разработке с марта 2002 года, отчего-то показывать не стремятся, предлагая оценить их творение уже после релиза. Пока проект напоминает темную лошадку: либо Sierra скрывает в рукаве какого-то туза, либо прессу к игре не допускают ввиду ее, игры, неудовлетворительного качества. Фифти-фифти. Но перспектива получить 2D-аналог Zelda в толкиеновском антураже греет душу. ■



▶ Полурослики с недоверием взирают на великанов-людей.



▶ Сокровищ никогда не бывает достаточно.

SAVAGE™

The Battle for Newerth

**«Возьмите частичку
3D, две щепотки RTS
и три пригоршни FPS
и voila! Новый жанр готов!»**

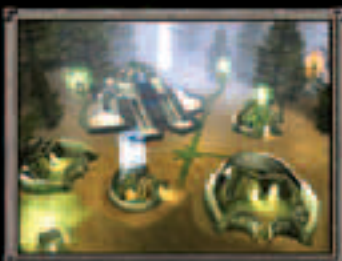
- PC Gamer

**«Представьте мультиплеер уровня
Battlefield 1942 (с небольшой примесью
EverQuest) смикшированный со стратегией в
реальном времени.»**

- Computer Gaming World

**«Вы только представьте: сборная России по Savage, куда
входят лучшие варкрафтеры, контрстрайкеры и
анрильщики страны - это было бы действительно здорово!»**

- Журнал «Навигатор игрового мира», № 10 (77)

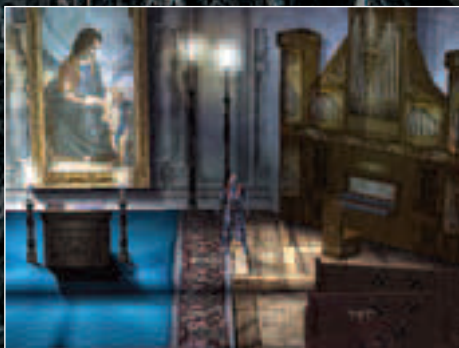


➤ CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Только в ночь на полнолуние
обрастают кости плотью...



и любовное безумье
вновь не в силах побороть я...



подхожу к твоей постели и руки твоей касаюсь.
Петухи давно пропели, я ж с тобою все прощаюсь.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami

■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ДАТА ВЫХОДА: 21 октября 2003 года (США), 27 ноября 2003 года (Япония), дата выхода в Европе не определена

<http://www.konami.com/lamentofinnocence/>

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Огненные кресты о готических апартаментах.
А вдоль дороги – мертвые с косами стоят. И тишина...



▶ Контрреволюционная гидра тянет свои мерзкие щупальца к горлу мирового пролетариата. Не допустим наступления гидры!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

После трех провалившихся попыток (две игры-уродца на Nintendo 64 и один своевременный аборт на Dreamcast) один из основных двухмерных сериалов, готический эпик Castlevania, перешагнул-таки в три измерения – красиво, достойно и, по большей части, вполне удачно. Продюсер Игараси называет произошедшее перерождением серии и обещает дальнейшие великие свершения.

Вопросительный знак в названии рубрики решительно отмечаем сразу: американская версия игры про-

ходит у нас строго как хит – без всяких там загогулин с точками. Спросите, каким же макаром авторам Lament of Innocence удалось не уронить гордое имя Castlevania – имя, на которое приставка 3D до сих пор действовала как солнечный свет на вампира? Совместить несовместимое позволил грамотный подход к краугольному камню любой трехмерной игры: изваяв все локации в честном 3D, подопечные Кодзи Игараси закачали камеру, выделив для нее строго определенные точки и маршруты передвижения. Таким образом, в каждом новом зале замка Дракулы камера аккуратно пристраивается на заранее выбранную позицию, не мешая игроку бессмысленными полетами или застреванием в стенах. В схватках с боссами она держится наведенной строго на противника –

➔ ГОТЫ НАСТУПАЮТ!

Рекламой знаменитой серии занимается в том числе и японская рок-группа Malice Mizer. Игараси говорит: «Они давние фанаты сериала, даже в свое время записали композицию под названием Symphony of the Night. Когда зашел разговор о раскрутке Harmony of Dissonance для GBA, мы сразу же решили, что идеальный персонаж для рекламы игры – лидер группы, Мана-сама». На фото IGA и Мана в привычном для обоих готическом антураже.



➔ КАЖДОЙ ИГРЕ – ПО ПОП-ЗВЕЗДЕ!

В Японии официальным «лицом» Lament of Innocence стала набирающая популярность двадцатилетняя поп-исполнительница Соним (Sonim). Одета под Леона Бельмонта девушка фигурирует на постерах игры, она участвовала в презентации проекта на Tokyo Game Show. С промо-кампанией, название которой звучит как «Ai no Muchi» («Хлыст любви»), уже связан небольшой конфуз: на первой партии постеров Соним попросту никто не узнал – поэтому Konami срочно пришлось переснимать певицу в другом, более характерном ракурсе.



НАДСТРОЙКИ НАД ГЕЙМПЛЕЕМ ВОПЛОТЯТСЯ В СЛЕДУЮЩИХ РЕЛИЗАХ, А ПОКА КОНАМИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ РАФИНИРОВАННУЮ CASTLEVANIA: НЕЗАМЫСЛОВАТУЮ ПО СУТИ И ПРЕКРАСНУЮ В СВОЕЙ ТРЕХМЕРНОСТИ.



Вопрос: Японское название проекта – просто Castlevania, без подзаголовка. Так вы решили отметить новое рождение сериала?

Ответ: Да, именно так.

В: Как вы распорядитесь перерожденной Castlevania?

О: Я только-только миновал своеобразную точку старта, завершив свою первую трехмерную Castlevania. Важно было осилить этот рубеж, преодолеть переломный этап – сейчас и далее мне хотелось бы сконцентрироваться на 3D-воплощениях серии. Хотя, конечно, все зависит от платформ и состояния рынка – если сохранится устойчивый спрос на двухмерные игры, бросать их мы не станем.

В: Получившаяся игра оправдала все ваши ожидания?

О: Нашей задачей было создать правильную Castlevania в 3D, ничего не испортив. В следующие игры серии я хочу добавить много интересных элементов.

В: Что было сложнее всего сбалансировать в трехмерной игре: дизайн уровней, боевой движок?

О: Если сравнивать 2D и 3D, то двухмерный мир всегда понятнее: вот тут стоит монстр, сюда надо атаковать, сюда бежать и т. д. 2D-вселенную создавать проще, графика не обязательно должна отличаться высочайшим качеством – ведь устройство мира для игрока и так очевидно. Переноса стиль 2D-игры в 3D, мы сталкиваемся с другим построением окружающей среды: она гораздо менее вразумительна и точна. Нет той четкости, свойственной двухмерным проектам. Очевидный плюс 3D – в возможности перенести в игру реалистичные, жизненные локации.

В: Дизайн уровней в Lol отличается от карт из предыдущих частей. Замок теперь похож на классическое ролевое подземелье,

чередой связанных друг с дружкой комнат.
Чем продиктовано такое решение?

О: Поначалу мне хотелось сделать полноценный замок в 3D, снабдить его такой же объемной картой – но оказалось, что разобраться в ней, продолжить маршрут или решить какие-то пространственные головоломки почти невозможно, как раз из-за ее трехмерности. Поэтому мы разбили замок на несколько меньших карт-этапов, разбросав головоломки по каждой из них.

В: Сейчас, когда Митиру Яманэ (Michiru Yamane) и Аями Кодзима (Ayami Kojima) фактически стали «эксклюзивными» композитором и иллюстратором серии, можно ли сказать, что Castlevania получила свое собственное лицо?

О: В принципе, мне просто нравится стиль, сложившийся к выходу *Symphony of the Night*. Митиру и Аями работали над ней, и с тех пор каждую *Castlevania* окутывает этот творческий союз. Если рынок станет отклонять результаты наших трудов – придется пересмотреть весь подход, но пока что геймерам нравятся плоды сложившегося сотрудничества.

В: Касательно старых игр (Castlevania III для SNES, к примеру) – вам когда-нибудь хотелось продолжить эти истории?

О: В Castlevania III не такой уж навороченный сюжет, я бы скорее переписал его заново, превратив в совершенно другую игру. Что до более поздних вещей, то я постоянно о них раздумываю. Взять хотя бы SotN: что в итоге случилось с Алукардом и Марией? Или вот Aria of Sorrow – Castlevania следующего поколения, где действие происходит в будущем, – я очень хочу продолжить эту линию.

В: В Японии Castlevania менее популярна, чем в США, — как это объяснить? Что вы делаете, чтобы подхлестнуть интерес японских игроков к сериалу?

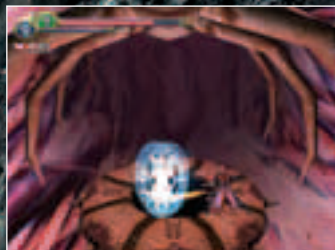
О: Хотя японским геймерам по душе мрачный готический антураж, в массе своей они почему-то считают, что Castlevania – чудовищно сложная игра. Со времен SoTn мы стараемся все делать так, чтобы любой игрок-казуал мог получить удовольствие от игр серии; однако имидж Castlevania как чего-то хардкорного и напрочь непроходимого для простых смертных не так уж легко разрушить. К счастью, нам помогают звезды вроде Соним и Malice Mizer, и постепенно мнение широкой публики должно измениться.



**С этими скелетиками
справиться – раз чихнуть!**



**▶ Фредди Крюгеру на зависть,
нам на удовольствие!**



▶ Такое свечение заслуживает многочасовой контемплативности.

видно, что персонал Konami усердно штудировал Devil May Cry и Onimusha. Порой из-за границы экрана главному герою Леону Бельмонту (Leon Belmont) все же перепадает тумак-другой, но в целом все вышло очень удобно – жуткая камера с Nintendo 64 осталась в другой жизни.

ONIMUSHA MAY CRY

Сам Леон, как это пристало персонажу Castlevania, потрясно выглядит, изящно передвигается и элегантно рубит в капусту злокозненных чудищ, традиционно изображенных с большой выдумкой. Враги чуть прибавили выносливости – утихомиривают их при помощи броских комбо-атак и дополнительного оружия (верный бельмонтов хлыст валит с копья далеко не каждого). Смена оружия отныне происходит в реальном времени, и привыкнув к перебору менюшек параллельно с беготней от противника получается



скажи всем о'лайт

О'ЛАЙТ™

Вы не платите, когда Вам звонят с федерального мобильного, а за разговор больше минуты получаете бонус (+ \$ 0,01).

Звоните на федеральные номера любого московского оператора мобильной связи по минимальной цене \$ 0,03 за минуту.

А если Вы звоните в другой город или за границу — единая стоимость звонков \$ 0,19 за минуту.

Абонентская плата — 0.

Центры обслуживания абонентов в Москве:

м. «Красные ворота», ул. Мясницкая, д. 48
м. «Павелецкая», ул. Бахрушина, д. 32, стр. 1
м. «Менделеевская», ул. Новослободская, д. 23
м. «Сухаревская», Малая Сухаревская пл., д. 1, стр. 1

Офисы экспресс-обслуживания абонентов в Москве:

м. «Сокольники», ТД «Русское раздолье»
м. «Новогиреево», ТЦ «Олимп»
м. «Красногвардейская», ТК «ТУК-ТУК»
м. «Юго-Западная», ТК «ТУК-ТУК»

Более **150** стран по единой цене!

(единая стоимость московских, междугородных и международных, включая СНГ, звонков)

\$ 0,19
Без НДС.

Единая стоимость звонков

(на федеральные номера всех московских операторов мобильной связи)

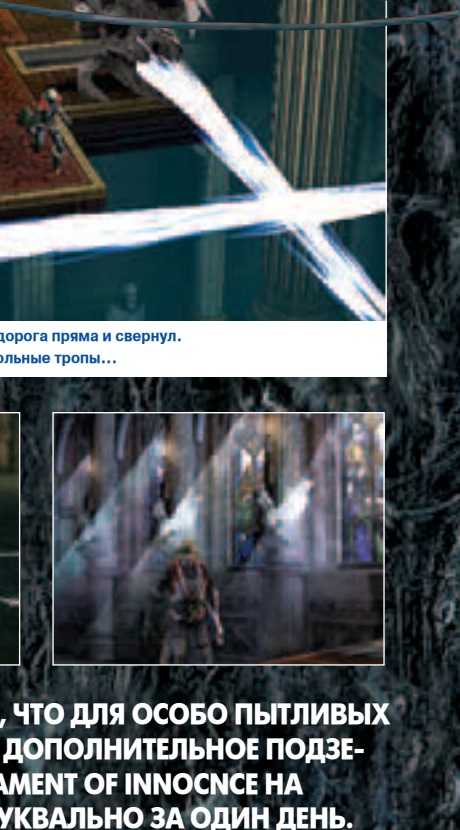
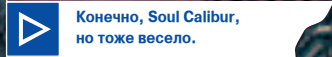
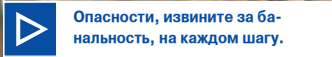
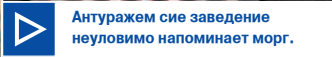
\$ 0,03

Цены указаны в долларах США с учетом НДС, НсП не включен.
Оплата в рублях по курсу ЦБ РФ на день оплаты.

www.megafoonmoscow.ru

507-7777

 **МЕГАФОН**
ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.



МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них



➤ SONIC HEROES

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Все-таки интересно, кто же там раскрашивает скалы в клеточку?

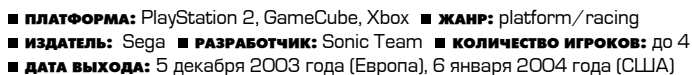


▶ Первый уровень, понятно, проложен по тропическому острову. Правило хорошего тона.



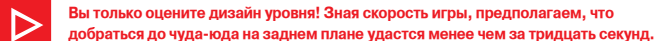
▶ Ух, какая там, на мосту, вихрится загогулина – скорее бы прокатиться!





 <http://www.sega.com/>

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Крокодил вызывает ассоциации с кремлингами из Donkey Kong...

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

➡ ЧУВСТВО ЛОКТА

КОМАНДА: TEAM SONIC



➤ Sonic the Hedgehog

Способность: бег
Самый быстрый еж в мире. Способен путешествовать со сверхзвуковым ускорением, оставляя за собой череду светящихся колец.

➤ Miles «Tails» Prower

Способность: полет
Лис-механик с двумя хвостами, позволяющих Тейлсу передвигаться в воздухе подобно вертолету. Может атаковать в воздухе.

➤ Knuckles the Echidna

Способность: сила
Вспыльчивая ехидна мужского пола, главный хранитель Мастер-Изумруда. Умеет драться и рыть землю в поисках секретов.

КОМАНДА: TEAM ROSES



➤ Amy Rose

Способность: бег
Преданная поклонница Соника, прирожденный лидер собственной команды. Для успокоения врагов использует Молот Любви.

➤ Cream the Rabbit

Способность: полет
Крольчиха, нашедшая общий язык со зверушками чао. Взлетает в воздух при помощи длинных ушей и крохотного приятеля Чиза.

➤ Big the Cat

Способность: сила
Здоровущий миролюбивый котятра, живущий со своим другом Фрогги. Любитель закинуть удочку в поисках секретных предметов.

КОМАНДА: TEAM DARK



➤ Shadow the Hedgehog

Способность: бег
Черный двойник Соника, обладающий почти всеми способностями любимого народом синего ежика. Однако злобен нравом.

➤ Rouge the Bat

Способность: полет
Всемирно известная охотница за сокровищами. Всегда получает то, что хочет. Летает, не поверите, используя крылья!

➤ E-123 Omega

Способность: сила
Последняя модель боевого робота, созданная в лаборатории доктора Эггмана. Может держать в руках различное оружие.

КОМАНДА: TEAM CHAOTICS



➤ Espio the Chameleon

Способность: бег
Ниндзя-хамелеон из «Детективного агентства Хаотиков». Способен вызвать торнадо и стать на короткое время невидимым.

➤ Charmy Bee

Способность: полет
Маскот детективного агентства – не очень умное, не особо сильное насекомое, с энтузиазмом перелетающее с цветка на цветок.

➤ Vector the Crocodile

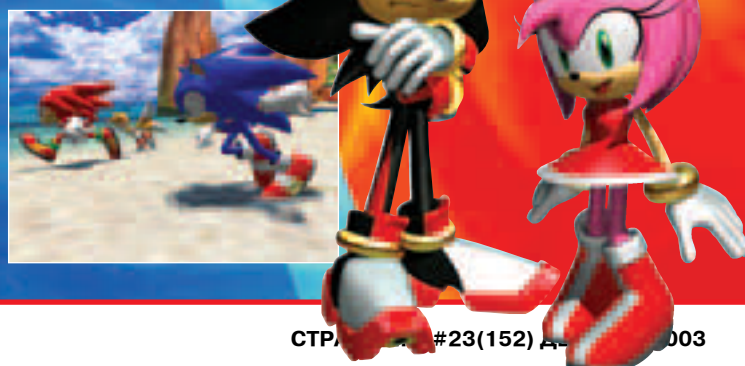
Способность: сила
Главный детектив на деревне прославился, в первую очередь, благодаря привычке ополовинивать оппонентов челюстями.

на). Ведомые всегда неуязвимы. Смена лидера осуществляется нажатием одной-единственной кнопки, а скорость игры просто ошеломительная – поэтому геймера, прямо как в гонках, загодя предупреждают значками о поджидающих впереди коварствах ландшафта. Система напоминает, если позволите, Panzer Dragoon Orta (Xbox) – только инкарнация дракона заменили разноцветными зверушками, оседлавшими реактивные движки.

➤ ...И ОТСЕКАЕМ ВСЕ ЛИШНЕЕ!

Не секрет, что две части Sonic Adventure, в свое время преподносившиеся Sega не иначе как идеальное трехмерное прочтение Sonic, так и не смогли ухватить часть почти не поддающегося формализации волшебства, отличающего основные двухмерные игры серии. В Adventure-ответвлениях члены Sonic Team слишком увлеклись экспериментами в области конструирования трехмерных миров, придания геймплею черт 3D-приключения – в этом плане уже упомянутая «гонка» Sonic R для Saturn куда лучше передает дух оригинальных 16-битных

Sonic'ов. Одна из ключевых черт старых «ежичных» игр – необходимость как можно быстрее промчаться через уровень, и в Sonic Heroes о ней наконец-то вспомнили. Игрока больше не отвлекают побочными заданиями, не требуют бесцельно блуждать по открытым пространствам, за бортом осталась вся концепция exploration/adventure, из-за которой когда-то возникло столько споров между пуристами и ценителями спорных нововведений. Sonic Heroes в этом плане совершенно прямолинейна: снова и снова ваша птица-тройка летит во весь опор к заветному финалу очередного уровня. Оказывается, больше-то ничего и не нужно накручивать – лабиринт с легко преодолеваемыми препятствиями, постоянное ускорение и знакомые герои служат залогом успеха. Наша робкая надежда на то, что Sonic Team взяли за ум и решили выдать ультимативного трехмерного Sonic'a, после посещения выставки E3 и знакомства с демо-версией (20% от финального кода) превратилась в твердую уверенность: грядет торжество геймплея старой школы в современном графическом исполнении.



SAMSUNG



Самый маленький спринтер в мире

ML-1750. Самый маленький в мире черно-белый лазерный принтер с лотком кассетного типа и скоростью печати 16 страниц в минуту.

ML-1750

только в ноябре и декабре подарки покупателям новой линии принтеров и многофункциональных устройств Samsung ML-1510/1710/1750; ML-2150/2151N/2152W; SCX-4016/4216F, а также других моделей. торопитесь, количество подарков ограничено.

скорость печати 16 стр./мин. • разрешение 1200 dpi
процессор 166 mhz • режим экономии тонера 40%
windows, macintosh, linux совместимость • поддержка
usb 2.0 и lpt-соединения

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Воскличительные знаки рядом с заметившими ехидну часовыми – для красоты. Никакого MGS не выйдет, хотя Sonic Team явно апеллируют к творению Хидэо Кодзимы.

➤ НАЗАД, К ПРОГРЕССУ

Уже на Dreamcast игры про Соника выглядели великолепно, и визуальное исполнение Sonic Heroes не многим отличается от того, что мы видели пару лет назад в Sonic Adventure 2: пожалуй, только чуть прибавилось деталей. А вот скорость весьма возросла. На E3 мы специально сравнили работавшие рядышком демо-версии Sonic Heroes и Sonic Adventure DX для GameCube – вторая игра, будучи абсолютно точным портом DC-оригинала (во всем, что касается базовой механики и динамики, о бонусном контенте сей-

час речи не идет), ощутимо отставала от новой разработки команды Юдзи Наки: в Sonic Heroes герои проносятся по кольцам-эстакадам буквально в мгновение ока! Причем касается это всех трех платформ. Sega специально заостряет внимание прессы на идентичности версий игры в плане скорости геймлея. Вариант для PS2 все-таки слегка уступает по качеству графики, версии же для GC и Xbox практически идентичны. До европейского старта Sonic Heroes остались считанные дни, так что совсем скоро ждите нашу рецензию! ■

➤ ГЛАВНОЕ МЕНЮ

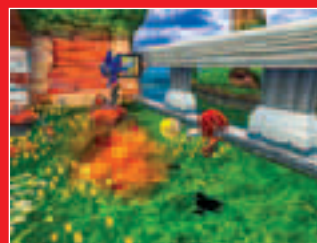
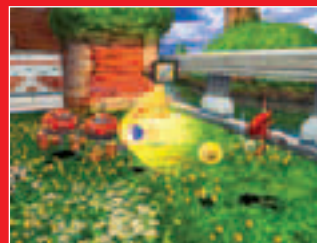
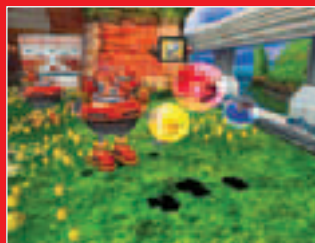
Основные режимы включают Story – сюжетное прохождение четырнадцати этапов (имеются также бонус-уровни, на которых спрятаны семь Изумрудов Хаоса, – собрав все драгоценные камни, вы откроете финальный эпизод); Mission – дополнительные миссии, открывающиеся после успешного завершения уровней (полезно при поиске пропущенных Изумрудов или для улучшения рекорда прохождения), и Multiplayer – многопользовательский режим, состоящий из гонок двух игроков или командных соревнований двух или четырех игроков. Каждая versus-игра будет состоять из 3 уровней, в соревнованиях четырех игроков попеременно участвуют две двойки.



Только небо, только ветер, только радость впереди!

➤ НЕ УБЕЖАТЬ, НЕ СКРЫТЬСЯ!

Взгляните, как команда-фаворит расправляется с механическими подопечными доктора Эггмана (и забудьте об имени Роботник – теперь в Европе усача зовут так же, как в Японии).



ОКАЗЫВАЕТСЯ, БОЛЬШЕ-ТО НИЧЕГО И НЕ НУЖНО НАКРУЧИВАТЬ – ЛАБИРИНТ С ЛЕГКО ПРЕОДОЛЕВАЕМОМИ ПРЕПЯТСТВИЯМИ, ПОСТОЯННОЕ УСКОРЕНИЕ И ЗНАКОМЫЕ ГЕРОИ СЛУЖАТ ЗАЛОГОМ УСПЕХА.



▶ Стена когда-нибудь закончится, и забрезжит счастье!



▶ А ежели не забрезжит, то мы сами забрезжим!



75-й годовщине выхода романа посвящается!



Многоразовый
нелинейный
квест

102
варианта
прохождения

Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!

Четыре
сюжетные
развязки

Исторически
достоверные
улицы Москвы



Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК "Магнит")



12 СТУЛЬЕВ

Как это было на самом деле

Магазины «МедиаХауз»

ТЦ «Горбушкин Двор»
Москва, Багратионовский проезд, д. 7, 2 этаж, пав. F2-040
(м. «Багратионовская»)

ТЦ «Электроника на Пресне»
Москва, Звенигородское шоссе, д. 4, павильон С-6
(м. «Улица 1905 года»)

Диск можно приобрести в сети магазинов «Союз», «Белый Ветер», «Видеосервис»
Информация, заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69
Дилерский отдел: (095) 737-88-55 info@mediahouse.ru www.mediahouse.ru



■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: RPG/strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Working Designs
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Career Soft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2004 (США)

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.workingdesigns.com>



GROWLANSER GENERATIONS

ГЛАВНЫЕ ТОРМОЗА ИНДУСТРИИ

Как известно, компания Working Designs выпускает игру только тогда, когда никаких ошибок и недоделок в ней гарантированно нет. Из-за этого процесс локализации растягивается на годы – так было почти со всеми их RPG-релизами. Но хоть Growlanser Generations и содержит в себе 13 часов одних только озвученных диалогов, можно надеяться на появление проекта в намеченный срок, ведь работа над Growlanser II сейчас уже практически завершена, до ума доводится третья часть.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

О брали внимание на графу «Издатель»? Нужно ли объяснять, что игра просто обязана стать «спящим хитом», отличным подарком любителям классических японских RPG, услугой для глаз тех, кто не мыслит жизнь свою без аниме? А если еще и взглянуть на графу «Разработчик», да вспомнить, что эти самые люди создали и долгое время тянули на себе серию Langrisser, то можно и догадаться, за что именно мы любим Growlanser Generations. RPG с богатыми тактическими возможностями, великолепным сюжетом и обилием концовок – именно то, что мы ждали.

Впрочем, без деталей не обойтись. В коробке с Growlanser Generations вы найдете сразу две полноценные игры – Growlanser II: The Sense of Justice и Growlanser III: The Dual Darkness. Здесь вышло точно так же, как и с Arc the Lad Collection – вовремя издать игры в США не удалось, а продавать их сейчас по одной то ли не разрешила Sony (по словам издателей), то ли попросту невыгодно. Игры пользовались приличной для проекта такого рода по-

пулярностью в Японии, и четвертая часть уже не за горами.

ПОКА МЫ ЖДЕМ LUNAR 3...

Как известно, Working Designs славится своим умением переводить игры, «улучшая их качество». Конечно, Growlanser технически наголову выше и приспопамятнее Arc the Lad для PS one, и даже модных игр от Nippon Ichi для PS2, однако двумерная графика в наши дни даже в жанре тактических RPG воспринимается как анахронизм. И пусть задние планы, спрайты персонажей и арт могут поспорить даже с Eldorado Gate – оформлением занимался «знатный хентайщик» (по выражению А. Купера) Сатоси Урусихара (Satoshi Urushihara) – для многих современных геймеров это лишь пустой звук. Посему особое внимание уделяется переводу диалогов, совершенствованию интерфейса,

балансу сражений – всему, что можно поправить, не влезая слишком глубоко в код игры. Как известно, давным-давно ровно в такой же ситуации подопечные Виктора Айрленда (Victor Ireland) сотворили феномен под названием Lunar: Silver Star Story.

Чтобы вы могли оценить масштаб проекта, приведу пару цифр. По словам разработчиков, если хотите увидеть хотя бы 70% игры, нужно пройти ее как минимум дважды. Оставшиеся 30% прячутся еще лучше – лишь с восьмого раза можно будет с уверенностью сказать, что было увидено все или почти все. Кроме того, Working Designs обещает реализовать кучу бонусов именно в конце игры – вероятно, по аналогии с Complete-версиями Lunar... Оценить, сколько времени займет полное изучение Growlanser Generations, пока не представляется возможным.

ЭТО МЫ УЖЕ ПРОХОДИЛИ...

ВСЕ НОВОЕ – ХОРОШО ПЕРЕРАБОТАННОЕ СТАРОЕ

Напрашивается сравнение с другой тактической RPG – Vanguard Bandits, где также в конце игры геймеру наглядно демонстрировали, сколько всего интересного он пропустил. Но если в VB сюжетные развилки были неочевидны, то боевой движок Growlanser предоставляет большую свободу действий.

Так, во время битвы рядом с вами могут бродить NPC, а их смерть (или даже сам факт нападения!) может повлечь за собой необратимые последствия. Что уж тут говорить о развилках на базе диалогов! Экспериментируйте смело, иначе восьмью прохождениями обойтись не удастся!



Не беспокойтесь, хентая не будет. Хотя намеков на него сделают предостаточно.



Не все атаки одинаково красивы. Но чем ближе к концу игры – тем лучше.



Боевые движки всех тактических RPG активно используют рельеф местности. Но не всегда удается сделать столь же грамотный дизайн локаций, что и в Growlanser.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ?



БОИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ? НЕ ДОЖДЕТЕСЬ!

Формально в Growlanser воевать надо в real-time, однако каждое действие требует времени на подготовку (учитываются и характеристики героя!), так что умение быстро давить на кнопки востребовано не будет. Да и

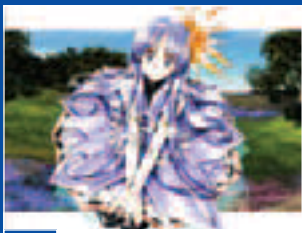
всегда можно поставить паузу, чтобы наметить маршруты движения и действия бойцов. В результате мы получаем практически обычную тактическую японскую RPG, но с нетрадиционной системой управления.

▶ ЛЮБОВЬ И БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА

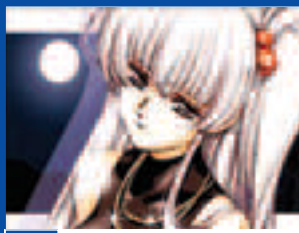
Есть в мире Growlanser II три могущественных державы – Lanzak, Rolandia и Burnstein, между ними долгие годы шла жестокая война, лишь чудом завершившаяся. Не всем это пришлось по душе, так что юному рыцарю по имени Wein Cruz выпала нелегкая задача по предотвращению новой катастрофы. Напарники будут, в том числе и симпатичные девушки, однако традиционно для жанра игра больше тяготеет к эпической фэнтези, нежели к героической. То же касается и третьей части, события которой разворачиваются на 1000 лет раньше. Там проблема стоит еще более остро – мир постепенно лишается

солнца, пригодных для жизни территорий остается все меньше и меньше, что не может не вызывать конфликтов. Все это отнюдь не мешает главным героям заводить любовные интрижки, дерзить начальству и беседовать о жизни с братьями по оружию. Большая часть диалогов нелинейна, вам доверяют выбор одной из нескольких реплик, что (заметьте, вдвойне нетипично для JRPG!) зачастую определяет дальнейшее развитие событий. Иногда изменения минимальны, но, к примеру, в Growlanser III каждое ваше действие определяет, к каким силам примкнет герой в конце – Света или же Тьмы. Рекомендуем определиться с выбором заранее. Прямо сейчас. ■

В КОРОБКЕ С GROWLANSEER GENERATIONS ВЫ НАЙДЕТЕ СРАЗУ ДВЕ ПОЛНОЦЕННЫЕ ИГРЫ – GROWLANSEER II: THE SENSE OF JUSTICE И GROWLANSEER III: THE DUAL DARKNESS.



Вам больше нравятся скромные, милые девочки?



Или же знающие себе цену, бросающие томные взгляды?



Без солидных боссов в RPG не обойтись. Даже в тактических, где враги крайне редко по размерам превосходят ваших бойцов.

N·GAGE

NOKIA

Мобильное интерактивное игровое устройство



КУПИ N·GAGE

и ПОЛУЧИ в подарок:

- фирменный чехол N·GAGE
- гарантию 3 года



официальный
дистрибьютор

Единая справочная:
Москва – (095) 722-2222
Санкт-Петербург – (812) 103-7272
Интернет-магазин: www.dixis.ru



→ SHADOW VAULT

БЕСЛАВНОЕ ПРОШЛОЕ

Разработчики из Mayhem Studios совсем недавно отличились TBS Empire of Magic. Игра получилась откровенно средненькая, что и не позволяет нам возлагать большие надежды на Shadow Vault. Ни техническим совершенством, ни глубиной игрового процесса Empire of Magic никого, прямо скажем, не поразила. Хотя неплохим сюжетом, необычной атмосферой и наличием весьма оригинальных идей она все же запомнилась. И, судя по всему, то же самое мы увидим и в новом творении Mayhem Studios. Хочется верить, что не только это...

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Мрачное-мрачное будущее, черное-черное небо, безрадостные-безрадостные перспективы. Человечество вот-вот загнется, Земля вот-вот из голубого шарика превратится в черный кубик. Знакомая картина? Но не все потеряно! Если вас замучил надвигающийся конец света, если вы мерзнете ядерной зимой, ПБОЮЛ Vasya Pupkin Time Travel вам поможет! За более подробной информацией обращайтесь по телефону. Первая консультация и экскурсия во времена ледникового периода – бесплатно!

В общем, дело было так. Не сегодня-завтра вся жизнь на Земле должна была исчезнуть. Человечество, сочтя подобную перспективу в высшей степени безрадостной, погрузилось в машину времени и отправилось в 1958 год, когда холодная война неожиданно для всех переросла в войну ядерную. Задача – не допустить трагедии любой ценой. По давно заведенной на Земле традиции миротворческий контингент, призванный спасти цивилизацию, составил небольшую такую армию, готовую прибить кого угодно раньше, чем тот успеет сказать «где-этот-чертов-ядерный-чемодан-я-же-помню-что-ос-

тавлял-его-возле-тумбочки». Тут-то и начинается Shadow Vault.

Подробности истории пока держатся в секрете, но уже известно, что играть мы в основном будем за людей XX века (хотя и пришельцами из будущего тоже дадут порулить). Сразу же встает вопрос: кто тогда вообще хороший, а кто плохой? Разработчики говорят, что каждая миссия (все-го их 20) представляет собой самостоятельную историю. Лишь в самом конце все они переплетаются, и нам открывается шокирующая правда. Вот так-то все загадочно!

Игра представляет собой пошаговую стратегию с элементами RPG. Под нашим командованием может быть от 6 до 15 человек, каждого из которых нужно «прокачивать» и собственноручно экипировать. При этом у нас всегда есть выбор, каких именно

юнитов брать в команду, что, естественно, отразится на стиле прохождения миссии. Помимо обычных вояк будут и «герои» – юниты повышенной крутости, которые, судя по всему, необходимы для развития сюжета. Самое неоднозначное впечатление пока оставляет техническое исполнение игры. Если смотреть на скриншоты, все выглядит очень даже ничего. Можно даже сказать, хорошо выглядит. Но игра делается на усовершенствованном движке далеко не самой технологически продвинутой (это мягко говоря) Empire of Magic. Конечно, особых надежд на Shadow Vault возлагать не стоит. Никаких наград игра явно не отхватит, но атмосферная TBS с интересным сюжетом и проработанным (хотелось бы надеяться) игровым процессом нам не повредит. ■

ЖАРКОЕ ДЫХАНИЕ FALLOUT

РАВНЕНИЕ НА BLACK ISLE

Стилистического сходства Shadow Vault с Fallout не заметит только слепой (или тот, кто совсем не чит классики). И дело далеко не только в ядерно-военной тематике. Дизайн персонажей, цветовая палитра, даже внешний вид элементов интерфейса – все говорит о влиянии легендарной RPG. Хотя есть у двух игр и существенные различия. Во-первых, жанр, а во-вторых, тот факт, что действие Shadow Vault разворачивается не после, а во время ядерной войны.



▶ Черный, серый и коричневый цвета явно преобладают в палитре Shadow Vault.



▶ Каждого воина могут сопровождать два животных: собаки, ручные крысы и т.д.



▶ К сожалению, бои будут проходить только на улице. Разработчики считают, что в закрытых помещениях командовать отрядом из 10-15 человек неудобно. В общем-то, они правы.

НОВАЯ ВОЙНА ОТ ЛЕГЕНДАРНОГО ЭРИКА ЯНГА

ШТУРМ ЗАПАДНЫЙ ФРОНТ



ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА. ЗЕМЛЯ В ОГНЕ.
НЕБО В ДЫМУ. БОЛЬ В СЕРДЦАХ ЛЮДЕЙ.
ВЫ И ВАШИ СОЛДАТЫ – ОДНО ЦЕЛОЕ.
ИСХОД ВОЙНЫ ЗАВИСИТ ОТ ВАС!



- Уникальная стратегия в реальном времени по мотивам сражений Второй мировой войны
- Динамично развивающийся сюжет
- Режим автоматической паузы для любителей пошаговых игр
- Продвинутая физика и детализированная система боя
- Боевая техника, соответствующая аутентичной
- Возможность контролировать целые группы солдат

- Возможность контролировать целые группы солдат
- Редактор миссий
- Психологические модели поведения солдат
- Проработанный ландшафт, построенный по реальным топографическим картам
- Многопользовательский режим
- Исторические кампании и знаменитые битвы

© Matrix Games и Freedom Games, 2003. Все права защищены. Matrix Games и логотип Matrix Games являются торговыми марками Matrix Games. Squad Assault – West Front является торговой маркой Matrix Games и Freedom Games. Все прочие торговые марки и названия являются собственностью соответствующих владельцев. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Новый Диск", телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.



ЛАРРИ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

UNDERLIGHT

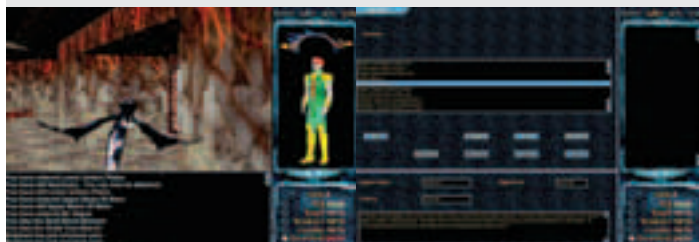
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: Lyra Studios
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2004 года

 <http://www.underlight.com/>

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

На неплодородной российской почве из сетевых игр процветают только самые нетребовательные. Из RPG ими были и остаются MUD'ы – бесплатные текстовые онлайн-ролевые игры. Идея Multi User Dungeons, безусловно, будет жить в веках, но новому времени нужны новые кумиры. Пока игроки ютятся на зарубежных серверах «Анархия Онлайн» или в неофициальных мирах Ultima Online, к скорому запуску готовится Underlight, классическая MMORPG, в конце девяностых годов на равных конкурировавшая с Meridian 59 и Ultima Online.

Трудно сказать, на какую целевую аудиторию направлен проект. Все казуалы, проводящие наибольшее время в сети, уже давно разошлись по чатам или бесплатным сетевым играм, для которых не требуется устанавливать дополнительное программное обеспечение (пример – тот же «Бойцовский Клуб»). Продвинутые пользователи, способные оплатить игру и проводить приличное время в сети, вряд ли прельстятся движком образца 1998 года. MMORPG – очень тонкая субстанция, при работе с которой грамотное продвижение проекта намного важнее его качества. Если удастся создать стабильную базу игроков, создать сообщество серьезных людей, готовых развивать мир, способных поддерживать интерес новичков к игре, то русский Underlight, безусловно, будет жить. Первая платная MMORPG в России – это звучит гордо, но представить себе такого зверя нам до сих пор удается лишь с большим трудом. ■



Сражения можно назвать как угодно, но только не красивыми.

Скажи «нет!» генератору квестов! Задания создают игроки.



Жители мира снов на удивление дружелюбно относятся к новоприбывшим, которые тыкаются в порталы, словно слепые котят.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: adventure ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ
■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games ■ РАЗРАБОТЧИК: High Voltage Software
■ ДАТА ВЫХОДА: зима 2004

 <http://www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=607>

РОМАН ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Лeisure Suit Larry... Знакомо ли вам это название? Уверен, что да, ибо преступно, да-да, именно преступно не знать легендарную серию забавных эротических квестов. Благодаря ей имя Ларри сегодня ассоциируется у многих с эдаким вечно сексуально озабоченным неунывающим чудачком. С выхода последней части сериала минуло пять долгих лет, и мы было уже смирились с безвременной кончиной старого развратника.

Но не тут-то было! Leisure Suit Larry жив и готов к бою. Восьмая часть сериала – Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude – усердно готовится штурмо-

вать прилавки магазинов мира. Правда, сам Larry Laffer, герой всех предыдущих игр, действительно ушел на покой. Оно и не мудрено – годы не делают нас сильнее. Зато Larry Lovage, до мозга костей племянник своего дядюшки Larry, готов продолжить славные похождения родственника. Благо, все условия имеются. В роли бодрого студента игрок попадет в некий Community College с тем, чтобы максимально насладиться всеми прелестями студенческой жизни. Юному племяннику предстоит пройти путь от простого и мало кому известного студента колледжа до настоящей знаменитости и звезды любовного реалити-шоу на телевидении. Естественно, путь этот тернист и многотруден. Он пролегает через девичьи спальни, полные пива вечеринки, ночные клубы и прочие места постоянного обитания студентов и, главное, студенток. Стоит ли говорить, что все мы с нетерпением ждем игру? ■



Обратите внимание – игра полностью трехмерна.




Женская душевая. Жаль, они все в полотенца завернуты...



Вот они, прелести студенческой жизни. Стоят в обтягивающем черном платье. Интересно, о чем сейчас думает Ларри?

PILOT DOWN

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox ■ ЖАНР: action/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Новый диск./Медиа-Сервис 2000 ■ ЗАБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher ■ РАЗРАБОТЧИК: DreamCatcher ■ ДАТА ВЫХОДА: 2 кв. 2004

 http://www.dreamcatchergames.com/dci/pilot_down/index.html

РОМАН ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Интересно, сколько молодых ребят, прочитав «Повесть о настоящем человеке» Бориса Полевого, отправились покорять авиационные институты, терпеть все лишения и тяготы жизни военных летчиков? Однако с новым action/RPG-проектом Pilot Down от компании DreamCatcher вы сможете почувствовать себя летчиком-героем, не покидая уютной квартиры.

Игра обещает перенести всех желающих в холодную зиму 1944 года. Ваш самолет только что был сбит в воздушном пространстве Германии. Кругом снега, и враги уже идут по следу. Единственный путь к спасе-

нию – прорываться из оккупированной части Европы в нейтральную Швейцарию. В лучших традициях ролевых проектов, герой игрока в Pilot Down по мере развития событий самосовершенствуется, приобретая воледеленные очки опыта. Их грамотное распределение сделает из простого летчика настоящего специалиста по выживанию. Жизни сбитого во вражеском небе пилота угрожают не только немецкие солдаты, но и сама природа, враждебно холодная и негостеприимная. Борьба с холодом и вражескими ищейками предстоит на протяжении 9 уровней, используя для успешного решения задач богатый арсенал вооружения, по словам разработчиков, исторически достоверного. DreamCatcher вообще уверяет, что весь игровой процесс построен на реальных событиях и рассказах ветеранов американских ВВС, служивших во время Второй Мировой войны. ■



Ваш набор инструментов для выживания внушителен.

Так все началось... А как закончится – зависит от вас.



Охранник умрет молодым. Зря он встал на пути геймера, владеющего навыками stealth-прохождения боевиков...

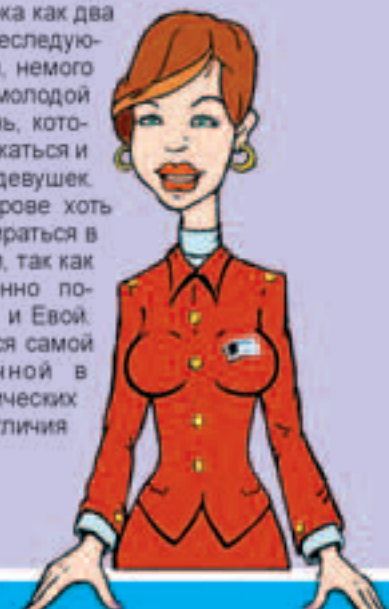
Игра в стиле неувядающего Ларри Лэффера

ЗАТЕРЯННЫЙ РАЙ



игра-самоучитель
по обольщению
ПРЕКРАСНЫХ НЕЗНАКОМОК

Впервые в Квесте участвуют два персонажа играющих от имени игрока как два совершенно разных героя и преследующие разные цели: прекрасная, немного капризная и строптивая Ева и молодой человек Адам, простой парень, который приехал на остров развлекаться и покорять сердца прекрасных девушек. А их, к его счастью, на острове хоть отбавляй. Вам придется разбираться в тонкостях женской психологии, так как обитатели острова совершенно по-разному общаются с Адамом и Евой. Игра по праву может считаться самой веселой и самой эротичной в уходящем году. Обилие эротических сцен и юмора вот главные отличия этой игры.




magnamedia

© Издание "Магнамедиа", 2003 г.
www.magnamedia.ru

e-mail: info@magnamedia.ru, телефон: (095)723-5243

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway
■ ДАТА ВЫХОДА: лето 2004

 <http://www.midway.com>

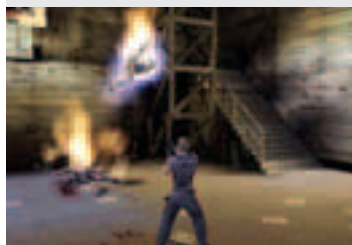
**КОНСТАНТИН «WREN»
ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

Парапсихологические способности людей крайне редко становились основной темой игры. Упоминались они не раз, но чаще всего в контексте «еще одна разновидность магии». Поклонникам романов Стивена Кинга и Филипа Дика, аниме-фильмов на тему ESP (достаточно вспомнить *Kimagure Orange Road...*) это, понятное дело, понравиться не могло.

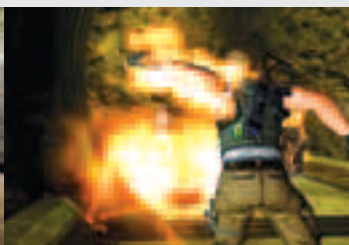
Тем приятнее тот факт, что Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy позиционируется как проект не из дешевых – можно надеяться, что увидим там не просто нестандартный, но и хорошо продуманный игровой процесс.

Тем, кто «не в теме», придется составить небольшой словарь, ведь телепатией дело не ограничивается. Есть еще телекинез (передвижение предметов силой мысли) и пирокинез (огнем их, огнем!). Герои умеют смотреть глазами других людей, высасывать их жизненную силу, управлять ими на расстоянии. Какое богатство тактических возможностей! Врагов можно толкнуть на бочку с взрывчаткой, а труп – поднять в воздух, поджечь и швырнуть в толпу еще (временно) остающихся в живых. Чтобы не рисковать зря, можно заранее обследовать территорию с помощью удаленного зрения. Все это уже в ранних версиях игры выглядело вполне убедительно, а работа с камерой реализована не хуже, чем в том же *Headhunter*.

На всякий случай предупреждаю, что игра эта ранее называлась *ESPionage*, однако не так давно Midway приняло решение переименовать ее. И правильно, ведь не каждый геймер оценит использованную здесь игру слов. ■



Ваши способности позволяют легко справиться с трудностями.



Вот так выглядит пресловутый пирокинез.



Эта бочка лежит здесь не просто так – ее можно использовать для изящного избавления от очередного противника.

ALIAS

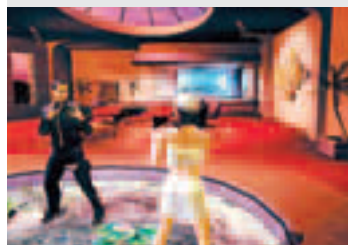
■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim ■ РАЗРАБОТЧИК: Acclaim
■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2004

 <http://www.aliasgame.com/>

**КОНСТАНТИН «WREN»
ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

Игры по мотивам фильмов – вещь обыденная, и их, как доказали некоторые недавние релизы, не всегда следует воспринимать в штыки. Игры по мотивам телесериалов менее известны, во многом – благодаря тому, что качеством они выделяться никак не могут. Похоже, что и в случае с *Alias* нас ждет нечто подобное. Рекомендую вспомнить также недавний «хит» *Charlie's Angels* – там тоже было немало симпатичных девиц в роскошных нарядах, ловко размахивающих руками и ногами. Сюжет *Alias*, тем не менее, не столь уж плох. Красавица в роли двойного

агента, совмещающая работу в ЦРУ и криминальной организации, злоежище заговоры, кровавые убийства и много-много хорошо поставленного экшна ждут вас. Игровой процесс также не отстает – *stealth*-элементы призваны разбавить стандартные разборки в духе «боевик для тех, кому нет 18-ти». И это не рекламный трюк – на продемонстрированных роликах с геймплеем ясно видно, как героиня пробирается мимо охранников, прячется от камер слежения, чтобы добраться до кухни и позаимствовать одежду официантки – в ней уже можно гордо бродить по зданию, не боясь разоблачения. Какое-то время. И если кто-то все же заподозрит в вас суперагента, то можно смело вступать с ним в бой. Женские ножки будут очень больно. Вдобавок к ним героиня может использовать некоторые предметы обстановки(!), а также шпионские гаджеты(!). Почти Джеймс Бонд. ■



Неужели он осмелится напасть на девушку?



Но она может за себя постоять! Хотите проверить?



Модные *stealth*-элементы. Иногда даже красавица обязана стать незаметной. Нашей героине легко удастся и это...

HEADHUNTER: REDEMPTION

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation2 ■ ЖАНР: Action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Amuze
■ ДАТА ВЫХОДА: Конец 2003

 <http://www.sega.com>

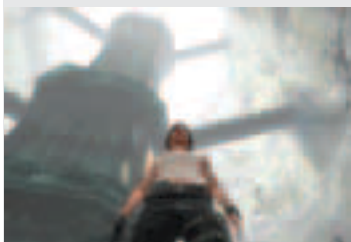
АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
A.K.A RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Первый Headhunter, выпущенный Sega сначала на приказавшей долго жить Dreamcast, а затем – на более продвинутой PlayStation 2, хитом назвать точно нельзя. Довольно красивая, но не лишенная огрехов игра, которую многие сравнивали с Metal Gear Solid, практически провалилась в продаже. Что, однако, не помешало Sega анонсировать продолжение, выход которого назначен уже на конец этого года.

Как и прежде, Headhunter: Redemption представляет собой боевик с видом от третьего лица, в котором видное место отведено сюжету.

Тем, кто играл в предыдущую серию, будет хорошо знаком главный герой – любитель солнечных очков и мотоциклов Джек Уэйд (Jack Wade). Но на этот раз управлять придется не только им, но и таинственной особой по имени Leeza-X, по неизвестным пока причинам примкнувшей к господину Уэйду. Игровой процесс, по-видимому, типичен для этого жанра: в нем будут сочетаться зрелищные перестрелки с противниками и модные нынче stealth-элементы, когда придется укрываться от врагов за различными объектами.

Графически проект пока смотрится неплохо, но не более того. Спецэффекты и анимация неплохи, детализация трехмерных моделей вполне соответствует современным стандартам, а вот качество текстур почти разочаровывает. Впрочем, вполне вероятно, что к выходу игры этот и некоторые другие ее недостатки будут исправлены. ■



Местами игра и вправду смахивает на Metal Gear Solid



Побеждает тот, у кого пистолет. Желательно заряженный.



Одинокая девушка с пистолетом. Пустой, слабо освещенный коридор. Дверь в никуда. В общем, все как обычно.



НОВАЯ графика!

НОВЫЕ технологии!

НОВАЯ правда жизни!

НОВОЕ измерение твоей свободы!



- 2 диска в DVD-упаковке
- Полная русская документация
- Эксклюзивная информация
- Уникальные ключи доступа
- Карты
- Инструкции

Розничная цена **750 руб.**
включает один месяц игры

Anarchy Online: Shadowlands
включает полную обновленную версию
Anarchy Online и **The Notum Wars**.

Если нет кредитной карты, всегда в продаже
30 - и 90 - дневные карты доступа!



Магазины «МедиаХауз»

ТЦ «Горбушкин Двор»
Москва, Багратионовский проезд, д. 7, 2 этаж, пав. F2-040
(м. «Багратионовская»)

ТЦ «Электроника на Пресне»
Москва, Звенигородское шоссе, д. 4, павильон С-6
(м. «Улица 1905 года»)

Диск можно приобрести в сети магазинов
«Союз», «Белый Ветер»

Информация, заказ дисков с доставкой
по Москве и России: (095) 931 - 92 - 69
Дилерский отдел: (095) 737- 88 - 55
info@mediahouse.ru www.mediahouse.ru



BLOOD WILL TELL

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation2 ■ ЖАНР: Action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: WOW Entertainment
■ ДАТА ВЫХОДА:

<http://www.sega.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО А.К.А.
Chaosman@yandex.ru

Похоже, неудачи таких игр, как *Gungrave* и реинкарнация *Shinobi*, ничуть не смутили разработчиков из Sega. Проиригнорировав шквал критики, компания спокойно объявила о разработке сразу целой линейки боевиков в схожем стиле, одним из которых стала *Blood Will Tell*, история про таинственного самурая Хяккимару (*Hyakkimaru*) – истребителя демонов, большинство частей тела которого эти самые демоны и похитили.

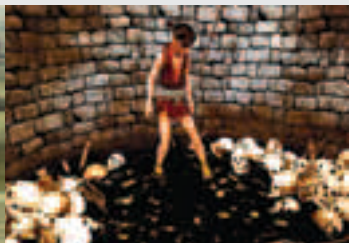
Удивительно, но юноша вовсе не оказался прикован к инвалидной коляске. Вместо этого какие-то умельцы снабдили его немалым количеством

протезов, начиненных самым разнообразным вооружением. Так, например, в каждой руке Хяккимару скрыто по мечу, а в одной из ног – мощная ракетница(!!!). Этим арсенал новоявленного борца с нечистью отнюдь не ограничивается: по ходу игры Хяккимару сможет как улучшать имеющееся в наличии, так и присоединять к своему искалеченному телу новые разновидности оружия. Сражаться и искать ответы на интересующие его вопросы герой будет не в одиночку, а с помощью маленького ребенка по имени Dororo.

Авторы обещают нам 20 часов насыщенного действием игрового процесса, интересную историю (сюжет базируется на одноименной манге Osamu Tezuka, автора *Astro Boy*) и детализированный, живущий своей собственной жизнью, трехмерный мир. Что ж, если эти обещания – правда, то игра стоит того, чтобы ее подождать. ■



AM



Судьба предшественников вам не грозит. Вербка надежна.



Схватки с врагами сильно напоминают те, что были в знаменитом *Devil May Cry* – с поправкой на самурайский колорит.

MAX PAYNE

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: Action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Mobius Entertainment
■ ДАТА ВЫХОДА: 15.12.2003 (США)

<http://rockstargames.com>

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО А.К.А.
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Хотя в версии *Max Payne* для *Game Boy Advance* останется не так много от известного многим боевика, вышедшего на PC, Xbox и PS2, «портативный» вариант приключений полицейского, решившего собственными силами отомстить мафии, по-прежнему может рассчитывать на успех. Изменив внешний вид проекта, разработчики постарались сохранить в нем дух оригинала. Ну и без знаменитого *bullet time* тоже не обойдется.

Сюжет оставили без изменений: полицейский Макс Пэйн, чтобы отомстить мафии за смерть жены и ребен-

ка, уходит в глубокое подполье, а потом еще и оказывается обвиненным в смерти другого полицейского. Весело, ничего не скажешь! Основные этапы игры, так или иначе, повторяют содержание версий для «больших» консолей и персоналки, поэтому для многих ход событий будет знаком. Главные изменения затронули, разумеется, графику: в карманном *Max Payne* используются изометрическая перспектива на происходящее и трехмерные(!) модели персонажей. Последнее понадобилось авторам для того, чтобы добиться максимально реалистичной (насколько возможно для GBA, конечно) анимации, без которой *bullet time* (да-да, он есть!) – уже не *bullet time*. Для одолевших основную сценарий (около 10 часов) предусмотрено два новых режима и кое-какие дополнительные бонусы. Похоже, игрушка обещает получиться очень неплохой и вполне достойной пополнить вашу коллекцию. ■



Bullet time в действии. «Матрицы» отдыхают.




Справедливого возмездия не избежать. Даже в метро.



Вот оно — лицо настоящего мстителя. Мрачное, суровое... и малость пикселизованное. А вы хотели качество как в FF X?

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

■ ПЛАТФОРМА: GBA ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Jupiter
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004

 <http://www.square-enix-usa.com>

АРТЕМ ШОРОХОВ
cq@miranime.net

Незадолго до Токуо Game Show новоявленный монстр ролевых развлечений Square Enix впервые поделился с игровым сообществом сногшибательной новостью — оказывается, параллельно с разработкой Kingdom Hearts II для PS2 в кузницах компании Jupiter начались работы над «карманной версией» знаменитой игры. Возрадуйтесь, многочисленные армии поклонников GBA, настал ваш час!

Но изюминка в другом — портативный Kingdom Hearts не намерен становиться очередным клоном, похороненным в тени старшего брата. Напротив, он претендует на то, чтобы

стать неотъемлемой его частью. Согласно заверениям издателя, Kingdom Hearts: Chain of Memories должен стать той самой ниточкой, что призвана связать обе игры воедино. Выражаясь проще, игра начнется там, где закончился оригинальный Kingdom Hearts и постепенно приводит нас к событиям Kingdom Hearts II. Эдакая промежуточная серия, игровой интерфейс. Насколько органична подобная концепция, окажется ли «Цепь воспоминаний» необходимым сюжетным компонентом дилогии, или же обернется банальной предысторией — все эти вопросы пока не имеют ответов. Зато теперь стало известно, что игру украсит олененок Бэмби из одноименного диснеевского мультфильма и некая девочка, так же как и Сора не являющаяся персонажем миров Square или Диснея. Ну а гордое звание главного героя по-прежнему носит сам Сора. ■



Для спецатак предусмотрена система магических карт.



Останется и памятный «прицел», направляющий атаки героя.



Судя по всему, при переносе в 2D геймплей не претерпит особых изменений. Но вот submap-персонажей нам обещают новых.

Media 2000

WWW.MEDIA2000.RU

ВЕЩНЫЙ ПЕС 2 ПРОПАВШИЕ ЗОЛОТЫ



- ➔ Виртуальное воплощение Дикого Запада
- ➔ Выбор проводника - Индеец, Профессор или прекрасная леди, каждый покажет вам свою дорогу к золоту
- ➔ Возможность подключения светового пистолета
- ➔ Не требует установки



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 233 МГц; 64 МБ RAM;
видео 8 МБ; звуковая карта;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 300 МГц; видео 16 МБ;
DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-66, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Единственный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: info@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-37-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат InterMedia Educational Ltd (UK), Suite 9, Bletchley House, 278 Lymington Road, Bletchley, Milton Keynes MK1 1PT, UK. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©1990 American Laser Games/Her Interactive. Programming ©2001 Digital Leisure, Inc. All Rights reserved.

СЛОВО КОМАНДЫ ➔

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0-1.5 – Две текстуры на все. Движок, створенный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0-2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0-3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых

предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0-4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0-5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0-6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а нет. Всем взяла, да не дотянула.

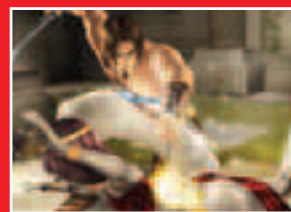
7.0-7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0-8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0-9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функций, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Prince of Persia: The Sands of Time стр. 56

«...Они перенесли механику «Принца» в трехмерную среду, улучшив все составляющие, ничем не пожертвовав в процессе. По-хорошему, такие вещи зовутся чудесами и случаются далеко не каждый год. Странно, что вы все еще читаете журнал – в магазине за чуждом уже очередь!»

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ



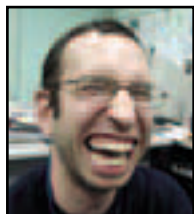
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от нуля до де-

сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мне-

ние выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

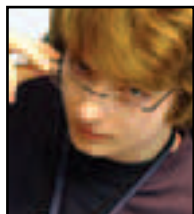
НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША

Алекс Глаголев Главный редактор



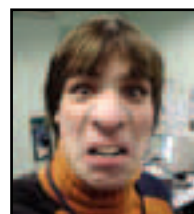
Dark Cronicle отняла уже 25 часов – так, во всяком случае, уверяет счетчик игрового времени. Сутки прочь. А пролетели, как одно мгновение! Вот оно, счастье-то! Наше прохождение в этом номере – для всех, кто понял, как надо жить!

Валерий «А.Купер» Корнеев Хентайщик



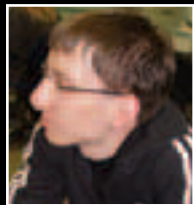
После посещения делегацией «СИ» аниме-фестиваля в Питере отдельных журналистов нашего издания в анимешной тусовке иначе как хентайщиками и педофилами уже не называют. Клевета. Нам просто косплеи понравились.

Алик Вайнер Арт-дефектор



То пишу, то не пишу... то то, то это... И так целый день... Раз на раз не приходится... С утра встал поел, а то и не поел, то поел, то не поел... Сервер то работает, то не работает... то так, то эдак... То... то... Написал...

Анатолий Норенко Ухо-горло-нос



После бессонной ночи в Нью-Йорке все воспринимается с приглушенным звуком. Как после мощнейшего апперкота – тишина, забвение... Блистательный Max Payne 2 по праву занял самое видное место на полке.

Константин «Wren» Говорун яойщик



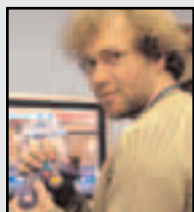
Насмотрелся косплея в исполнении очаровательных Рэйки и Лисандры. Тоже так хочу. Думаю, какой костюм себе заказывать. Или Сюити из Gravitation, или Эд из Cowboy Bebop... Может, читатели посоветуют?

Роман «Polosat» Тарасенко Редактор рубрики «Гиперспорт»



Опять «забыв» поспать ночью, я решил пересмотреть древний фильм «Хищник» с неподржаемым Арни. Затем избородил полети в поисках инфы о любимом киноактере. Так оказывается, «Терминатор 1» был снят 20 лет назад!

Михаил Разумкин Обербильтрепродуктор



Игры для N-Gage принципиально можно запустить на любом устройстве, работающем под ОС Symbian и имеющем мощный процессор. Возможно, это зарождение нового универсального игрового формата. Слово за Nokia...

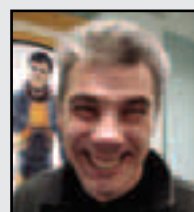
Сергей Лянге Папа



Случилось страшное: Норенко профукал справку об уверенности, которой так долго хвалился. Все в панике: решили закрыть «Путеводитель», если справка не найдется.

Да.

Леонид Андруцкий Дядя



Расцвела в саду акация, Радостью наполнились сердца, У меня сегодня... Короче, валенки пора покупать, и варежки шерстяные, и шапки каракулевые, и снегурок веселых...

МОЩЬ ЗАКЛЯТИЙ + ВОЕННОЕ ИСКУССТВО

Магия Войны

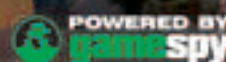
ТЕНЬ ПОВЕДИТЕЛЯ



Особенности игры:

- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполнят определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".

По вопросам оптовых закупок обращаться
по тел. (095) 780 90 91, e-mail bukka@bukka.ru

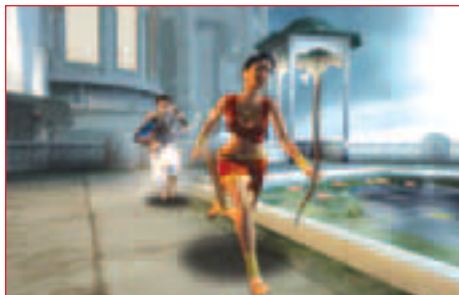


Товар сертифицирован



■ ПЛАТФОРМА: PS2, PC, Xbox, GameCube, GBA ■ ЖАНР: platform/action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла (PC) ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM

<http://www.princeofpersiagame.com/>



▶ Любимая, стой! Я подарю тебе эту звезду! Она поведет нас с тобой в бесконечность!



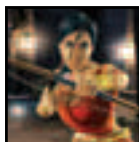
▶ Стрелы Фары могут повредить здоровью вашего героя – старайтесь не попадаться.



▶ Одно нажатие кнопки – перспектива в миг сместится, и Принц своими габаритами станет напоминать муху.

ВЕРДИКТ

ШЕДЕВР



9.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Полный хитрых головоломок красивый платформер с неплохим сюжетом, в который удивительно приятно играть.

МИНУСЫ

Слишком легкие для игрока бои, нет по-настоящему сложных загадок. Далеко не всегда оптимальная частота кадров.

Вот так нужно делать римейки классики. Принц возвращается, овеянный славой и окруженный почетом!



▶ Этот маневр не настолько сложен, как кажется.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Ico



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Lara Croft Tomb Raider:
Angel of Darkness

КРОМЕ АРТИСТИЧНОГО ТВОРЕНИЯ СЧЕЕ НОВОГО «ПРИНЦА» И СРАВНИТЬ-ТО НЕ С ЧЕМ.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

ВЛАСТЕЛИН ВРЕМЕНИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Когда в 1999 году недоразумение по имени Prince of Persia 3D от Red Orb загремело в тартарары, увлекая в небывшее наследие легендарного хита от Джордана Мехнера, мы смирились со вселенским перекосом — уж лучше никакого «Принца», чем такое посмешище. Четыре года спустя справедливость торжествует: молодые реаниматоры из канадского отделения Ubisoft явили миру чудо. Не побоявшись эксгумировать лицензию, на которой все негласно поставили крест, они выстроили на ее основе лучший игровой римейк года.

Концептуально напоминающая своих предшественниц, будучи платформером с упором на решение загадок и сдвинутыми на второй план боями, The Sands of Time совершенно не требует опыта игры в классических «Принцев». Неважно, что в 1989 году вы ходили в детский садик и не могли выговорить слово «компьютер»: приквел оригинальной игры делается, что называется, с чистого листа, без всяких сю-

жетных привязок к описанным ранними частями событиям. Не приквел даже — римейк, основанный на бессмертных идеях Мехнера; их актуальная трактовка. Никому не известные юнцы из Монреаля (старшему члену команды разработчиков всего 31 год) воздали должное механике «Принца», возведя ее в новое качество и отлакировав до парадного блеска. Канадцы ухитрились сделать дебютный проект броским, доступным, поразительно играбельным, одним словом — шедевальным. Редко когда такой успех сваливается на команду новичков, за последние лет десять аналогичных историй не случилось, кажется, и вовсе. Видать, с монреальцами сотрудничает какой-то джинн.

➤ ЧУДЕСА ПОД КУПОЛОМ

Сам по себе главный герой и раньше был акробат хоть куда, а в новой игре — прямо капитан олимпийской сборной по художественной гимнастике. Как же иначе, если надо добраться во-

он до той плиты за десять секунд, пока она, повинаясь невидимому механизму, не заблокировалась с таким трудом открытый проход! Прыткий юноша с легкостью перемахивает через пропасть, привстав на цыпочках хватается за перила, перелезает через них, ловко разбегаются по отвесной стене, чтобы спрыгнуть оттуда на вертикальную колонну, подтянуться выше, сноровисто перехватить ее, вспорхнуть еще выше, раскрутиться на флашшотке, балансируя пройти по карнизу и юрко проскользнуть сквозь брешь между плитами. Как и десятилетие назад, Принц грациозно преодолевает смертоносные ловушки, только трехмерная природа игры делает процесс еще увлекательнее! Малейший огрех управления мог все испортить — но оно напрочь лишено недостатков. Сколько раз вы случайно сваливались с уступа в Tomb Raider или теряли направление в Resident Evil, как часто не могли рассчитать длину прыжка, расстояние до цели, высоту скалы? Забудьте

ПРИЗОВАЯ ИГРА!

ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ

Версии The Sands of Time для разных платформ отличаются списком бонусов. На PS2 вы сможете открыть несколько галерей концептуальных набросков и оригинальную Prince of Persia в ее первозданной красе, вари-

ант для Xbox скрывает Prince of Persia 2 и ролик, рассказывающий о создании римейка. Особенности комплектации дополнениями версий для PC и GameCube на момент подготовки номера в печать известны не были.

СКОЛЬКО РАЗ ВЫ СЛУЧАЙНО СВАЛИВАЛИСЬ С УСТУПА В TOMB RAIDER ИЛИ ТЕРЯЛИ НАПРАВЛЕНИЕ В RESIDENT EVIL, КАК ЧАСТО НЕ МОГЛИ РАССЧИТАТЬ ДЛИНУ ПРЫЖКА, РАССТОЯНИЕ ДО ЦЕЛИ, ВЫСОТУ СКАЛЫ?



▶ Терпение и труд все перетрут. Включая козьи визиря.



▶ Драки с боссами – ни дать ни взять, сцены из «Крадущегося тигра, затаившегося дракона».

типичные хвори 3D-приключений: «Принц» прошел вакцинацию. Гениальное решение разработчиков в том, что они рассчитывали модель управления, изначально заложив в нее легкую погрешность. Вам вовсе не нужно высчитывать миллиметры перед затычными прыжками: герой долетит. Вывалившись из окна, он цепко повиснет на руках. Потеряв баланс на тонкой балке над пропастью, он обязательно схватится за нее, остановив падение. Подкат под вертящиеся ножи делается не строго в определенную секунду, а *примерно в нужный момент*. Ежели вдруг столь простительное отношение к игроку начинает казаться излишеством – полезно вспомнить, как аналогичные вещи реализованы в той же Tomb Raider, тихонько содрогнувшись и продолжив игру, ощущая прилив удовольствия. Даже прожженные критиканы вроде нас не найдут к чему придраться:

сая: управлять героем удивительно приятно.

▶ TIMESPLITTER

Ближневосточный Спайдермен не зря увещан холодным оружием: шансов результативно помахать остро наточенным ятаганом здесь предостаточно. Правда боевой режим, несмотря на свое удобство и разнообразие врагов, все-таки уступает платформенной чехарде – к поединкам слегка охладеваешь, когда выясняется, что зажатая кнопка блока делает Принца нечувствительным даже к разовой атаке четверки дюжих противников. Линейка жизненной энергии резво растет, под руку подворачивается все более мощное оружие, а враги как-то не торопятся прибавлять смекалки и настырности. Если вашего подопечного таки подрезали, тоже ничего страшного – спасут пески времени, над которыми



▶ Песчаные зомби окончательно гибнут только после завершающего удара магическим кинжалом.

ВСЕГДА НИЗКИЕ ЦЕНЫ



Ваш магазин-мечта! Ваш и друзей рай!

Доставка во все регионы и страны СНГ.

Более полную информацию о наших предложениях Вы сможете получить от наших менеджеров по телефону 748-4477 или посетив наш сайт. Наши менеджеры являются квалифицированными специалистами по видеоиграм и смогут помочь Вам при выборе товара в нашем магазине.

Интернет-магазин www.vgw.ru является официальным дилером компании Velled Impex.

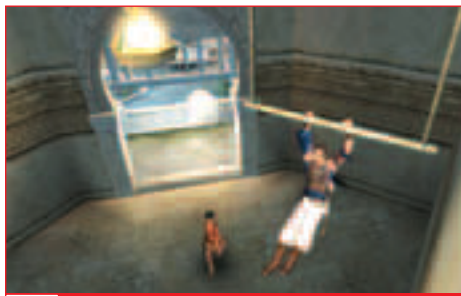




<http://www.princeofpersiagame.com/>



И танец индийский станцует
И хлеба батон испечет!



Не ведая преград крылатые качели
летят, летят, летят!



«Взы-взы» — скрижит меч.
Ура-ура, и голова барабадет с плеч!



«Ката с пистолетами» — без пистолетов!

ДЕСЯТЬ ЧАСОВ

ЭТО МНОГО ИЛИ МАЛО?

Проект явно рассчитан на самую широкую категорию игроков-казуалов, иначе как объяснить легкость прохождения? Благодаря отзывчивости управления непосредственный процесс преодоления препятствия проблем чаще всего не составляет; единственная сложность в том, чтобы догадаться, каким именно образом пройдётесь вы или иная головоломка. О боях уже сказано — неуязвимость в блоке и меч, позволяющий одним ударом приканчивать песчаных созданий, помогают сократить процесс прохождения до 10-12 часов. 10 часов кайфа, да.

у него есть власть. Дело в том, что в The Sands of Time работает любопытнейшая идея: прибегая к магической силе сыпучей субстанции, Принц способен в буквальном смысле слова отматывать череду событий назад — на несколько секунд, достаточных, чтобы избежать смерти. Контроль над Хроносом выражается также в замедлении хода времени для врагов (получается эдакий Max Payne с холодным оружием!). Даже гибель Принца — в случае нехватки перекраивающего историю волшебного песка — подается особым образом: так как вся игра суть рассказ главного героя, он с удивлением восклицает что-то вроде: «Постойте-ка, не так все было!», и приключения стартуют с ближайшей точки сохранения, обычно расположенной где-нибудь в двух шагах.

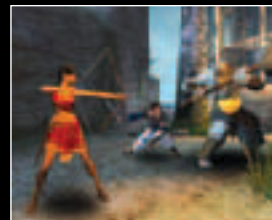
В КОМПАНИЮ К ИСО

Дизайнеры игрового замка определенно вдохновлялись несравненной Iso (SCIE, 2001), стараясь придать уровням целостность — в общем и целом это им удалось. Архитектура выше всяких похвал, помещения декорированы с большим вкусом (двух одинаковых локаций вы точно не встретите), часто устройство уровня тесно увязано с происходящими там сюжетными сценами. Большинство пространственных головоломок встречались нам и раньше; но то, с каким изяществом Принц их преодолевает, сводит эффект узнавания на нет. Модификация движка Jade обеспечивает солидное качество графики не только на мощных PC, Xbox и GameCube, но и на

ДЖОРДАН МЕХНЕР УТВЕРЖДАЕТ:

СПАСАТЬ ПРИНЦЕССУ — ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ!

Ico — это замок и девушка благородных кровей. В The Sands of Time без девушки тоже не обошлось. Индийская принцесса Фара — не чета принцессе из старого «Принца». Чем сидеть сложа руки и ждать, пока зайвится освободитель, она хватается боевой лук с колчаном стрел и спешит в бой. В отличие от Йорды из Ico, Фара прекрасно владеет английским и не прочь перебраться с нашим героем парой-тройкой фраз в сюжетных роликах.



PS2 — приставка от Sony справляется со сложными техниками освещения и размытия движущихся изображений не хуже собратьев, хотя скорость частенько падает гораздо ниже 30 fps. Модели действующих лиц не отличаются особой проработкой, что, впрочем, компенсируется исключительным качеством анимации. Со звуком полный порядок: смесь восточных напевов и роковых композиций создает нужную атмосферу, не отвлекая нас от происходящего, а озвучка полностью соответствует персонажам — особенно хорош актер, говорящий за главного персонажа. Одна из головоломок целиком основана на способности Принца различать звуки, и благодаря качественному аудио ее решение не превращается в утомительную череду проб и ошибок.

ONCE IN A LIFETIME

Расписывая в этом номере «СИ» достоинства игрового воплощения

«Возвращения короля», мы сравнили боевик по Толкину с прославленной Golden Axe. На что похожа The Sands of Time? По духу — на старого «Принца», а вот подход команды к работе над этим римейком, филигранность и мастерство его исполнения вызывают в памяти другой трехмерный шедевр, Super Mario 64 (Nintendo, 1996). Труд канадцев из Ubisoft сравним только с трудом отдела Сигеру Миямото, блестяще придавшего объемность одному из классических игровых персонажей. Разница в том, что под началом Миямото служат умудренные профессионалы, а The Sands of Time — дело рук «зеленых» юнцов, за чьими плечами вообще нет сколько-нибудь хитовых игр. Тем не менее, они бережно перенесли привычную механику нашего любимого «Принца» в трехмерную среду, улучшив все составляющие, ничем не пожертвовав в процессе. По-хорошему, такие вещи зовутся чудесами и случаются далеко не каждый год. Странно, что вы все еще читаете журнал — в магазине за чудом уже очередь. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGWW.ru за помощь в подготовке материала.

ПРИНЦ СПОСОБЕН В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ СЛОВА ОТМАТЫВАТЬ ЧЕРЕДУ СОБЫТИЙ НАЗАД — НА НЕСКОЛЬКО СЕКУНД, ДОСТАТОЧНЫХ ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ СМЕРТИ.

Зимние обогреватели от Novalogic

ОПЕРАЦИЯ
СПЕЦНАЗ

ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ

ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

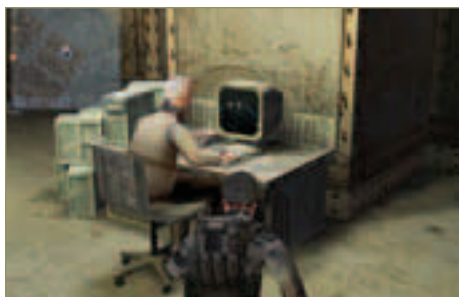
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru



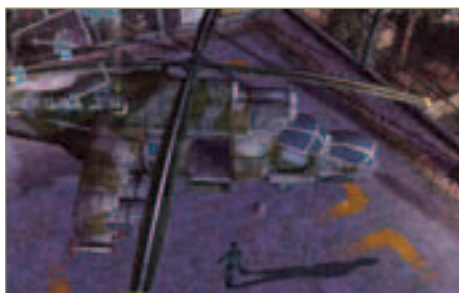


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РАЗРАБОТЧИК: Metropolis Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Celeron 500, 64 MB RAM, Riva TNT2

<http://www.metropolis-software.com>



▶ Мрачные окружения грязно-зеленого цвета умело нагоняют тоску.



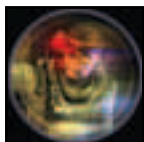
▶ Нехватка такой поддержки с воздуха будет ощущаться в замкнутых пространствах.



▶ Обыскивание трупов – весьма полезное занятие. Во время таких рейдов обнаруживается много приятных бонусов, способных скрасить ваше существование.

ВЕРДИКТ

ЛУЧШЕЕ – ВРАГ ХОРОШЕГО



4.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

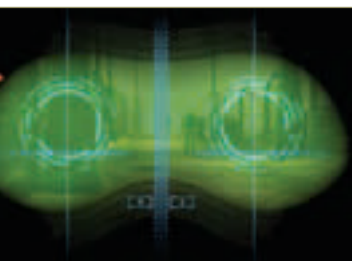
ПЛЮСЫ

Разнообразный игровой мир, уникальные монстры и локации, захватывающий сюжет, место действия – Украина.

МИНУСЫ

Отсутствие зоны видимости противника, неуправляемая камера, временами угловатая графика, нулевая replayability.

Обычный экшн с элементами stealth. Интересный сюжет со средней реализацией самого игрового процесса.



▶ Не забывайте про ночное видение!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty



НЕ ТАКОЙ, КАК

Gorky 17



ЖЕЛАЕТЕ НАСТОЯЩИЙ STEALTH? ДОЖДИТЕСЬ SNAKE EATER.

GORKY ZERO: BEYOND HONOR

ЗЛОЙ ГЕНИЙ НОВАТОРСТВА

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Несколько лет назад, впервые увидев Gorky 17, я долго не мог понять, чем же она хороша. Игра привлекала своей простотой и вместе с тем каким-то особым обаянием. С другой стороны, рельсообразный сюжет был до неприличия прозрачен. Одни и те же монстры в заведомо известных местах убивали любую надежду на интригу. Но все же за одну только атмосферу мрачной, полной опасностей клоаки игре прощали все недостатки. Разработчики возмужали, а проект стал амбициозным. С претензией, так сказать. Посудите сами. Сценарий игры был написан известным польским фантастом, лауреатом нескольких литературных премий, Рафалом Земкевичем (Rafal Ziemkiewicz). Действие происходит за несколько лет до событий Gorky 17 где-то на территории Украины. Американскими спецслужбами был обнаружен секретный завод по производству самых настоящих зомби. Недолго думая, чиновники решили не разводить бумажную волокиту и

устранить проблему иным путем. Итак, Николай Селиванов (Cole Sullivan), пока что лейтенант, получает секретное задание пробраться в адское логово и уничтожить его. В случае обнаружения, естественно, о вас никто ничего не знает. Просто вы здесь гуляете. Если Gorky 17 был квестообразным экшеном, то Zero позиционируется как tactical sneak-em-up. Разработчики полностью изменили концепцию игры, переделав ее в нечто похожее на Metal Gear Solid. Только значительно скромнее. На этот раз в вашем распоряжении будет всего один персонаж, несколько видов оружия и идея, за которую придется побороться. Пошаговые бои сменились полным real-time'ом. Теперь Селиванов Коля может бегать, ползать на корточках, выглядывать из-за угла и даже стрейфиться. Чувствуете, к чему дело идет? Дальше больше: реализована типичная для stealth-action система обнаружения по издаваемому

вами шуму. Чем быстрее вы передвигаетесь, тем лучше вас слышит противник. Насколько незаметны вы для врага, отображает минимар. Для полного соответствия MGS не хватает только видимого поля зрения каждого из юнитов. Это и странно: охранник как бы смотрит, но что он видит – неизвестно. Устанавливать, куда же обращено его внимание, придется эмпирическим путем – не самым лучшим, скажу я вам. В игре доступны два вида обзора происходящего. Изометрическая проекция удобна для передвижения по уровню и тактического планирования. Когда же понадобится бесшумно обезвредить противника, переходим к виду «из-за спины». В таком положении Селиванов может расправиться с врагом одним метким выстрелом даже из простейшего оружия. При условии, что последний стоит к нему спиной на небольшом расстоянии. Точность выстрела отображается специальным индикатором и зависит от количества времени,

УМЕРЕТЬ КРАСИВО

ЗВУЧИТ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЫГЛЯДИТ

По заявлению главного дизайнера Gorky Zero Grzegorz Miechowski (переводу не поддается), программа скелетной анимации персонажей была улучшена внедрением в нее специальным AI модулем, имитирующим движения конечностей в за-

висимости от вида повреждения. Перевожу на русский: смерть от прямого попадания в вас ракетой выглядит совсем иначе, чем смерть от пуленной в голову пули. Звучит хорошо, но чисто визуальное я этой прелестью не оценил.

СЕЛИВАНОВ US SULLIVAN



АГЕНТЫ БЕЗ АКЦЕНТА

Локализацией Gorky Zero в России занималась небезызвестная всем Руссобит-М. Как результат, на прилавки игра вышла под названием Горький Zero: Фабрика Рабов. Качественный перевод, качественная озвучка.

Только один вопрос не дает мне покоя: почему же все-таки Николай Селиванов? Ведь если следовать логике, Col – это вовсе не имя, а сокращение от звания (Colonel). И профиль у него совсем не славянский.

потраченного на прицеливание. Как в изометрии, так и в снайперском режиме, при повороте в сторону противника перекрестие наводится автоматически. Чтобы подчеркнуть принадлежность Gorky Zero к stealth action, предоставляется возможность перетаскивать трупы. Gorky Zero – игра цельная (нет разделения на режимы передвижения и боя), динамичная, но тактически однообразная. Сродни Commandos, каждый юнит имеет свою траекторию движения, изучив которую, вы с легкостью обойдете противника незамеченным. Порой, чтобы добраться до нужного выключателя, необходимо положить пару-тройку врагов. Сделать это бесшумно зачастую не удается, тогда-то и всплывает самая яркая отличительная черта Zero от Gorky 17. Выхватив именную пистолет, Николай начинает одного за другим укладывать противников. Как начинается, так и заканчивается – враг редко промахивается. Глобальные потасовки с пулеметами в двух руках имеют смысл крайне редко, тактика и выжидание пришли на смену аляповатому (в этом была вся прелесть) пошаговому бою – игра стала претендовать на серьезность. Весь шарм незатейливости происходящего канул в лету. Разработчики хотели, чтобы Gorky Zero воспринималась как настоящий tactical sneak-em-up. Серьезная игра, требующая максимального внимания и терпения. Но, видимо, не учли, что при таком раскладе уровень Gorky Zero должен быть зна-

чительно выше. Недостаточно только впахнуть в игру элементы stealth action, чтобы она стала таковой. Нужно создать подобающую атмосферу. К сожалению, ее-то я и не ощутил. Графически игра реализована на приличном уровне. Новый движок достаточно проработан, чтобы картинка не резала глаз. Но и шедевром анимации Gorky Zero назвать сложно. Скромные спецэффекты, не всегда правильно наложенные текстуры, неотесанные лица в заставках вызывают отнюдь не положительные эмоции. Порадовало разнообразие игрового мира. Каждый монстр, каждая локация по-своему уникальны. Проходить Gorky Zero все равно, что пролистывать средней руки комикс. Не важно, как он нарисован, главное – сюжет. Replayability, как и у любой квестообразной игры, нулевая. Но она и не рассчитана на многократное прохождение. Все вроде бы сходится, а конечное ощущение отнюдь не восторженное. Неоправданные ожидания имеют обыкновение расстраивать. Если рассматривать Zero как продолжение Gorky 17, то картина не впечатляет. В новом жанре игра чувствует себя дискомфортно и явно не соответствует собратьям. Хорошая идея погублена новаторским гением разработчиков. Если же оценивать ее вне контекста, – весьма удобоваримый проект, способный скрасить пару-тройку вечеров. ■



Спать на посту – опасно для здоровья. Противник-то никогда не дремлет! Будьте бдительны!

ДОСТУПНЫЙ
ИНТЕРНЕТ

ЭКОНОМИЯ ТЕЛЕФОН
НЕЗАВИСИМО ОТ
НАПРАВЛЕНИЯ

ПОЛУЧИТЕ МИН. СЕРВИС И ИНФОРМАЦИЮ ПО № 18887, 18887, 80018

WWW.PROPUK.COM 780-35-30

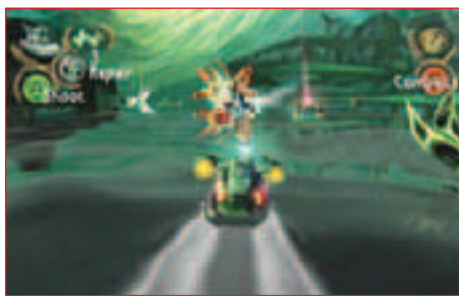


■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» (PC) ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт

<http://www.beyondgoodandevil.com>



Если плохо со здоровьем, не забывайте подлечиться!



Катер на воздушной подушке – основное средство передвижения на планете.



ВЕРДИКТ

ФРАНЦУЗЫ УДИВЛЯЮТ



8.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Игра необычна, чем выгодно выделяется на фоне даже самых лучших современных платформеров.

МИНУСЫ

Практически нет, вопрос лишь в том, нравятся ли вам такие игры в принципе. Слегка может разочаровать графика.

Не просто очередной хит от Ubisoft, а кандидат на звание «лучшего проекта года». Игра понравится всем!



Здесь никогда не знаешь, что может ждать за углом.

ПРИЯТНЕЕ, ЧЕМ

Star Fox Adventures



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Haven: Call of the King



ВСЕ КОНКУРЕНТЫ РАЗГРОМЛЕНЫ, ДАЖЕ САМЫЕ ИМЕНИТЫЕ

BEYOND GOOD & EVIL



ЗЛО НЕ ДРЕМЛЕТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН

Геймеры-консольщики любят противопоставлять игры японские и американские, изредка вспоминают о не очень многочисленных английских и с тоской в глазах мечтают о русских. Меж тем, солнечная Франция, уже успевшая подарить нам немало интересных проектов, начинает вырабатывать свой, уникальный стиль, на который стоит обратить внимание. И великолепным образчиком его является **Beyond Good & Evil**.

Есть мнение, что BG&E – лишь очередной трехмерный платформер высшего класса, достойный стоять в одном ряду с Jak II, свежим Ratchet & Clank, а также прошлогодними хитами вроде Sly Cooper. Это неверно. Игра, возможно, и выглядела как обычный платформер на ранних видеороликах, однако возможность часами бродить по уровням, ни разу не задействовав кнопку прыжка, ставит под сомнение подобную жанровую принадлежность проекта. Но и восторги по поводу нового слова в игровой индустрии также неуместны – BG&E ушел далеко от Super Mario Sunshine или Sonic

Adventure 2, однако остался в рамках уже сложившейся тенденции по развитию жанра. А заключается она в сближении с ролевыми играми, однако не традиционными приставочными (а-ля Final Fantasy X), и уж точно не компьютерными. Речь идет о вновь поднявшем голову жанре Action/JRPG, что может теперь похвастаться хитами вроде Kingdom Hearts, Dark Chronicle и Zelda: The Wind Waker. В результате мы получаем нечто, что можно условно назвать «приключенческими играми», конкретные их примеры – красивый, но занудный Star Fox Adventures на GameCube и позорный Haven: Hail to the King. Именно сюда же и стоит записать героя сегодняшнего обзора. Осталось разобраться, с каким же комментарием. Для начала – о сюжете. Традиционно в платформерах он низведен до роли эдакого обязательного, хоть и поднадоевшего элемента, эластичной прокладки между уровнями. Сюжетные

вставки лучше смотреть, чем пропускать, но редко-редко удается достичь чего-то большего, чем просто заинтересовать геймера вопросом на тему «а что же будет дальше». Напротив, BG&E кинематографичен (конечно, имеется в виду анимационное кино, не игровое), вас как с самого начала бросят в незнакомый, но очень притягательный мир, так вы в нем духовно и остаетесь, смотреть на игру «со стороны» просто не получается. Здесь нет деления на уровни, нет строгого плана выполнения заданий. Можно даже сказать, что сюжет не прерывается ни на секунду, просто в определенные отрезки времени он становится интерактивным, вот и все. Практически постоянное наличие напарника позволяет оживить и собственно игровой процесс небольшими сюжетными сценами – они встречаются чуть ли не каждую минуту. Игра делает крутые повороты – совсем как в жизни – но не навязывает вам очередной нелепый алго-

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА

КОММУНИЗМА НЕ ДОЖДЕТЕСЬ!

В Beyond Good & Evil имеется два вида денег – обычные кредиты, начисляемые за фотографии и найденные кристаллы, а также особые жемчужины, получаемые за выполнение квестов. Первые можно зарабатывать и тратить

свободно, вторые, как правило, нужны для покупки критичных для продвижения по сюжету предметов. Не забывайте перед серьезными боями закупаться аптечками, благо автоматы по их продаже можно легко найти где угодно.

ритм решения проблем, чем грешат RPG. Отправившись на выполнение простейшего задания, вы можете натолкнуться на одну трудность, отбросить ее, встретить вторую, найти помощника, что справился бы с первой, бросить все к черту, вернуться к заданию и с грехом пополам, но добраться до нужного места. При этом вам не навязывают «список того, что надо выполнить». Хотя система основных и дополнительных квестов имеется, заглядывать в нужный пункт меню придется редко, потому что геймер сам прекрасно понимает, что нужно сделать героям. Ключевое слово в описании игры – «интуитивность». Применительно к сюжету это означает следующее: «Что вам хочется сделать – то и нужно сделать». Сильно, правда?

При всей мультяшности (об этом – ниже) игры, события ее вполне были бы уместны в хорошем фантастическом фильме, а то и романе, уж больно традиционны поднимаемые в ней проблемы. Постоянно атакуемая пришельцами планета имеет одну-единственную защиту – военную организацию Alpha Corps. Но главная героиня (и ее друзья-товарищи) вскоре узнают о том, что тщательно скрывается от простых жителей. Война не может быть выиграна, ведь уже почти все потеряно... в том числе и благодаря горезащитникам. В таких условиях просто обзано существовать Сопротивление

МОДА НА РЕТРО?

СТРАННОСТИ В ДИЗАЙНЕ

Почти вся игра выполнена в достаточно традиционном стиле: на дворе далекое будущее, космические технологии вошли в повседневную жизнь, а сами люди не очень-то изменились. Однако время от времени вам встречаются артефакты вроде летающих черных лимузинов в сти-

ле первой половины прошлого века, умеющих превращаться в тоже летающее желтое такси. Устройство для сохранения игры оперирует дисками, однако по своему облику скорее подошло бы для перфокарт. Впрочем, кто знает, каким на самом деле должно быть будущее?

(с большой буквы), в ряды которого и приглашают всех положительных личностей... Однако в сюжете нас должно больше интересовать не содержание, а антураж – загадочный мир откровенно чужой для нас планеты, яркие и харизматичные персонажи, интересные диалоги, где нет ни вымученных шуток, ни надоевшего уже пафоса. И здесь нужно упомянуть об еще одном важном достоинстве игры – дизайне. В чем-то он следует стандартам западной анимации – большие глаза, разговаривающие животные, смешные неанглоговорящие второстепенные персонажи, нелепые супергерои, – однако чувство вкуса создателям не изменило, за счет чего BG&E на голову выше, чем тот же Jak & Daxter. Несколько подпортить впечатление может разве что техническое воплощение графики. Иногда не совсем ясно, является ли



Не слишком увлекайтесь фотографированием редких и опасных монстров. Пока подыщите удачный момент для съемки, вас не раз успеют ударить.



Подобные штуки открывают двери и опускают мосты.



250 МОДЕЛЕЙ НОУТБУКОВ
100 МОДЕЛЕЙ НА ВСТРЕЧУ



RB Voyager E415L

OS-1000 / 128 Mb DDR / 20 GB HDD
CD-ROM / 64 Mb DDR Video / LAN 100
Modem 56K / 14" TFT 1024x768

в кредит \$66 / \$662

В ПОДАРОК ПРИ ПОКУПКЕ НОУТБУКА
ОПТИЧЕСКАЯ МЫШЬ LOGITECH

СЕТЬ САЛОНОВ

- НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ: м.п. 3, АРХИТЕКТОРА ВАСОВА, 28
- ТАГАНСКАЯ: м.п. 4 (м.п. 1) Б. КАМЕНЩИК, 21/8
- ВАНХ: м.п. 5 (м.п. 1) ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 30
- БЕЛОРУССКАЯ: м.п. 2 (м.п. 1) ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2

www.forcecomp.ru
интернет-магазин

единая справочная служба

775-6655



256 Mb DDR PC-2700
40 GB UDMA-133 7200 rpm
CD-ROM 54x MTSUM
SOUND CARD 5.1
64 Mb DDR 3D AGP 4x
ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSSEN 17"

1600x1200x75Hz TCO99

2.4 Ghz

в кредит \$37 / \$375

INTEL PENTIUM 4 Celeron

256 Mb DDR PC-2700
40 GB UDMA-133 7200 rpm
CD-ROM 54x MTSUM
SOUND CARD 5.1
128 Mb DDR GeForce4 TV-out
ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSSEN 17"

ИЛИ • 92 В TFT-ПАНЕЛЬ
1600x1200x75Hz TCO99

2.8 Ghz

в кредит \$49 / \$499

INTEL PENTIUM 4 Celeron

256 Mb DDR PC-2700
80 GB UDMA-133 7200 rpm
CD-ROM 54x MTSUM
SOUND CARD 5.1
128 Mb DDR GeForce4 TV-out
ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17"

с ПЛОСКИМ ЭКРАНОМ
1280x1024x65Hz TCO99

2.8 Ghz

в кредит \$63 / \$635

INTEL PENTIUM 4 512 cache

ЦЕНЫ НА 12.11.01

ЭКОНОМЬТЕ
на покупке в кредит
10% + 10% + 10%

ПОДАРОК ВСЕМ

БЕСПЛАТНО

ЦВЕТНОЙ СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

ПОДАРОК КАЖДОМУ ПОКУПАТЕЛЮ
на сумму покупки (м.п. Минус - Черномыслие)!

ЦВЕТНОЙ ПРИНТЕР + КЛАВИАТУРА + Мышь + АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА
• КОМПЬЮТЕРНЫЕ СРЕДЫ ПЕРВОЙ ПОПУЛЯРНОСТИ

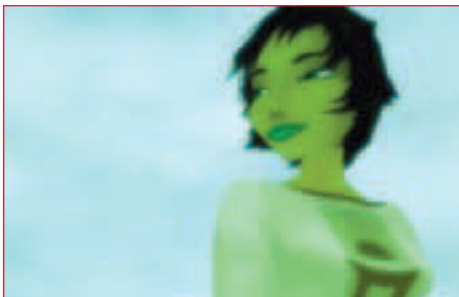
В КАЖДОМ ЦЕНЕ НА ВСЕ ТОВАРЫ

225 \$ 40 \$ 115 \$ 5

TFT-ПАНЕЛЬ 17" 200-МОНИТОР DVD-КОРРЕКТОР



<http://www.beyondgoodandevil.com>



▶ Давным-давно в платформерах не появлялось столь стильных девушек.



▶ Местами дизайн монстров напоминает о полнометражном фильме Final Fantasy.



▶ Нет, это не Лара Крофт. Присмотритесь внимательнее – у этой девушки объем груди заметно меньше. Зато все в порядке с интеллектом. Что для вас важнее?

ФОТОГРАФ НА ПРИРОДЕ

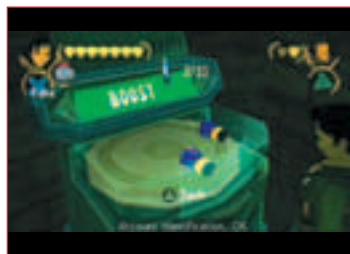


Использование виртуальной цифровой камеры – основная мини-игра в Beyond Good & Evil, имеющая непосредственное отношение и к сюжету. Ваша задача – сфотографировать как можно больше видов жизни, как родной, местной, так и инопланетной. За каждый удачный кадр вам на счет будут перечислять кругленькую сумму, особо ценятся злобные монстры, а также боссы. По мере пополнения фотоальбома, вам будут выдавать апгрейды к камере. Последняя также может использоваться для снимков «на память» и запоминания карт местности, развешанных на некоторых локациях.



примитивность модели дизайнерским решением, либо свои ограничения наложил движок. Так, монстры и инопланетные животные выглядят не в пример реалистичнее людей, в особенности, когда речь идет не о главных героях. Открытые пространства – также не самая сильная сторона Beyond Good & Evil, хотя в целом качество графики – выше среднего уровня.

Как догадываетесь, для полного счастья необходимо лишь, чтоб игровой процесс не подкачал. И здесь можно смело кивать на Star Fox Adventures. Ваша подопечная умеет махать жезлом, но делает это исключительно, когда ее жизни кто-то угрожает. Разговоры с NPC занимают немало времени, а многочисленные магазинчики реализованы так же, как в игре от Rare, разве что пользоваться ими намного удобнее. Есть здесь и «популярные» элементы вроде прогулок на катере, оснащенном плазменным оружием, и многочисленные мини-игры. Главная же фишка игрового процесса – решение пусть и простых, но многочисленных логических загадок с помощью взаимодействия с партнером. Тут он подкинет вас в воздух, здесь – выбьет из земли огненный шарик, там нажмет на кнопку... Изредка вы с ним разлучаетесь, но потом обязательно придется воссоединиться, иначе уровень будет попросту не пройти. «Интуитивность», о которой



я уже говорил, здесь заключается как в управлении (две основные кнопки – «действие героини» и «действие партнера» – каждый раз работают так, как того требует ситуация), так и в собственно решении загадок. Притом что локации не страдают от прямолинейности и избылируют декоративными элементами, вы всегда безошибочно находите нужный рычаг, кнопку, какую-то взрывающуюся штуку, либо контейнер с полезным призом, как бы странно он ни выглядел. Если же не совсем понятно, что следует сделать, всегда можно задать вопрос напарнику. В BG&E достаточно сложно застрять, а ведь именно это разрушило бы ровное повествование, заставило бы геймера заскучать и обратиться к чему-нибудь более захватывающему. Нет здесь и традиционной

для платформеров опасности случайно упасть в яму, что отбрасывает назад на пять-десять минут. В BG&E есть прыжки, но практически во всех ситуациях Jade преодолевает препятствия автоматически – достаточно просто подойти к краю пропасти. В этой игре созданы все условия для обычных геймеров, осталось лишь оценить подорок по достоинству. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



▶ Вся команда в сборе. Вперед!



Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Соник Дуо)

8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")

8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XX), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **\$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.

Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: sales@smx.it.



Powered by



Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77057
	SI 77011		SI 77033		SI 77058
	SI 77012		SI 77034		SI 77059
	SI 77013		SI 77035		SI 77060
	SI 77014		SI 77036		SI 77075
	SI 77015		SI 77037		SI 77076
	SI 77017		SI 77038		SI 77077
	SI 77018		SI 77042		SI 77078
	SI 77020		SI 77043		SI 77093
	SI 77021		SI 77088		SI 77094
	SI 77048		SI 77089		SI 77095
	SI 77086		SI 77091		SI 77096
	SI 77087		SI 77092		SI 77084
NEW	SI 77079	NEW	SI 40061	NEW	SI 77083
NEW	SI 77080	NEW	SI 77081		
NEW	SI 40058	NEW	SI 77082		

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

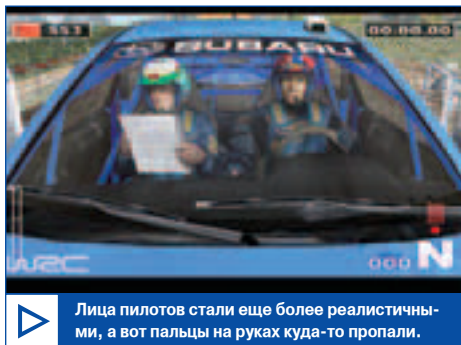


■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Evolution Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.evost.net/>



Экран выбора машины стал намного более красивым, любоваться можно часами.



Лица пилотов стали еще более реалистичными, а вот пальцы на руках куда-то пропали.



Раллийная Skoda Fabia, пришедшая на смену огромной и неповоротливой Octavia – одна из моих любимых машин в WRC 3. Оторванный бампер – только малая часть возможностей новой системы повреждений.

СПЕЦЭФФЕКТЫ И НЕ ТОЛЬКО

В игре появилась новая, очень красивая система частиц. Теперь при столкновениях от машины отлетают в разные стороны маленькие кусочки краски и пластика. А на грязных трассах, вроде Великобритании, летящие из-под колес куски грязи выглядят настолько реалистично, что кажется, сейчас налипнут на экран телевизора. Также в игре снова появился отличный саундтрек, как и в первой части озвучивающий повторы наших подвигов на трассах, что в сочетании с повышенной физикой заставляет смотреть повторы по многу раз.



Такой вид себе может позволить только WRC 3.

WRC 3 –

THE OFFICIAL GAME OF THE FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Этого события ждали давно. Неожиданный выход четвертой, а по сути - доведенной до ума третьей части Colin McRae Rally, давал надежды на скорый ответ единственного конкурента - WRC от Sony. И вот игра перед нами, блистает всеми красками своей шикарной видеозаставки. Что же там внутри?

Как повелось с выхода первой части, WRC - единственная игра, имеющая право на использование всех машин, пилотов и трасс, участвующих в реальных гонках. Вот так просто, заплатив много денег за лицензию FIA WRC, Sony избавилась от большинства конкурентов, или уж точно доставила им огромные неудобства. И Sony была бы не Sony, если б не заставила разработчиков использовать эту лицензию по полной программе. В игре вы найдете не только все машины, пилотов и трассы, которые присутствовали в этом году в чемпионате, но и все игровые меню, шрифты, различные картинки, полностью пов-

торяющие свои аналоги из телетрансляций реальных гонок, а также шикарные фирменные видеозаставки с нарезками с настоящих ралли. Все это придает настолько высокую реалистичность картинке, что порой, кажется, что смотришь настоящую телетрансляцию, а не игру.

Хороший внешний вид игры всегда был залогом половины ее успеха. Прошлая часть WRC до сих пор может считаться одной из самых красивых гонок из всех вообще существующих. Новая же часть просто поражает воображение! Если детализация моделей автомобилей не сильно превышает то, что мы видели в Colin McRae Rally 04, то текстуры на них, а также детализация

пилотов, поднимают планку качества на уровень выше. Прибавим к этому великолепные модели автомобилей, которые пачкаются, ломаются и, что самое приятное, теперь еще и царапаются! Плюс просто красивейшие трассы, которые зачастую видно на километр, а то и на два вперед. По их краям растут сотни деревьев, а текстуры реалистичны настолько, что кажется, будто перед тобой настоящий асфальт, гравий или снег. Так что в итоге мы получили самую красивую и реалистично выглядящую раллийную гонку на сегодняшний день.

Ну а что же поистине нового, кроме очередной раз обновленной и поднятой до новых высот графики, несет

РАЛЛИЙНЫЙ ЭКСТРИМ,

ИЛИ ЧТО БУДЕТ ЧЕРЕЗ 10 ЛЕТ

В игре присутствуют все семь официальных моделей, участвовавших в 2003 году в чемпионате. Но помимо них в ней есть еще 12 скрытых авто. Это семь extreme-вариантов все тех же стандартных раллийных машин. Отличаются они более агрессивным внешним видом и очень сильно накрученными техническими характеристиками. Но намного больший интерес в игре представляют пять концептов. Ведь это - будущее WRC, которое можно потрогать уже сейчас.



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Colin McRae Rally 04



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

WRC II Extreme



САМЫЙ ДОСТУПНЫЙ И КРАСИВЫЙ РАЛЛИЙНЫЙ СИМУЛЯТОР, ОДНОЗНАЧНО!

ВЕРДИКТ

ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНО



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Красивые, очень красивые трассы, модели машин и пилотов, а также полностью переработанная физика игры.

МИНУСЫ

Минимальное количество настроек автомобиля, слабое их влияние на геймплей, не слишком внушительная система повреждений.

Самый красивый, доступный и единственный полностью лицензированный раллийный симулятор.

НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ

ИХ НУЖНО ЗНАТЬ В ЛИЦО

В игре, как ни в каком другом автосимуляторе, уделено много внимания пилотам. И это касается не только анимации двух людей, сидящих в машине, хотя она и так на высоте. Речь идет о том, насколько кропотливо воссозданы лица всех пилотов и штурманов. Сколько же времени разработчики потратили на то, чтобы игровые модели стали настолько похожи на свои оригиналы? За одно это им можно поставить памятник.



нам новая часть? Во-первых, это, конечно же, полностью переработанный физический движок, так как в прошлой части он был, мягко говоря, очень странный. Теперь машину намного меньше носит по трассе, пропало ощущение, что ты все время едешь по льду. Особенно хорошо это заметно на асфальтовых трассах, к примеру, в Монако. Там трассы зачастую начинаются на асфальте, а заканчиваются на ледяной корочке. И, как и положено, колеса хватаются за асфальт очень прочно, на поворотах можно давить на газ, не боясь, что тебя сейчас закрутит и выбросит к бортику. А вот когда выезжаешь на снег, то понимаешь, что с ним шутки плохи. Небольшой перебор скорости при входе в поворот - и никакие керамические тормоза тебя не спасут от встречи со стеной. Но что самое, на мой взгляд, главное, пропал эффект бильярдного шара при встрече со стеной даже на маленькой скорости. Ведь раньше, все на тех же асфальтовых трассах, коснувшись идущего

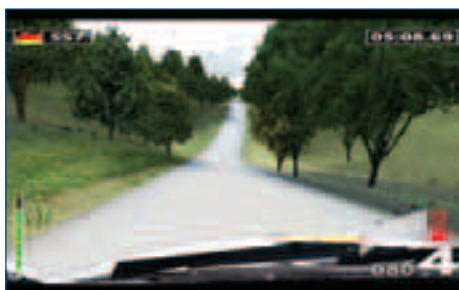
по краю металлического бортика, машина совершенно теряла управление! И чтобы выправить ее, чаще всего нужно было полностью остановиться. Теперь этого нет и в помине. Встретившись с бортиком, можно поскрести по нему корпусом, помяв немного крыло, и ехать дальше. Хотя, сугубо на мой личный взгляд, физика все равно не дотягивает до уровня CMR 04. Нет той цепкости на гравии, нет того ощущения правильного прохождения поворота в заносе и резкости управления на огромной скорости, которое все равно остается идеально послушным. Но это мое личное мнение, так как в игре, вроде, все правильно, просто ей не хватает чуть-чуть до оценки отлично. Да и разработчики консультировались у реальных гонщиков, а они плохого не посоветуют. А вот с чем реальная беда у игры, так это с настройками машины. Их в игре

фактически нет, так как выбор жесткой, средней и мягкой подвески за настройки даже сложно считать. Тем более что единственно правильные для данного участка трассы нам всегда по умолчанию настраивают механики. А как было интересно изучать, какое покрытие будет преобладать на следующем участке все в том же CMR'e и выбирать все самому... Не поймите меня неправильно. Мне очень понравилась WRC, это очень хорошая игра, но она просто совсем другая. В этом году две самые лучшие раллийные серии от Sony и Codemasters как-то разошлись миром и перестали составлять друг другу прямую конкуренцию. WRC стала более доступной и потрясающе красивой. В ней появилась новая система повреждений, новая физика, новые эффекты частиц. Еще более длинные трассы, которые теперь может выдавать приставка за счет новой системы загрузки, да моя любимая Skoda Fabia, в конце концов! Но игра не предъявляет сильных требований к умению настраивать машину, повреждения все так же весьма условны, а вид из кабины все так же невыразителен. Особенно эти дворники от КамАЗа, которые кто-то по случайности поставил на машины... Но в итоге вердикт все равно один - отличная игра! ■

КАРИНКА НАСТОЛЬКО РЕАЛИСТИЧНА, ЧТО ПОРОЙ КАЖЕТСЯ, БУДТО СМОТРИШЬ НАСТОЯЩУЮ ТЕЛЕТРАНСЛЯЦИЮ, А НЕ ИГРУ.



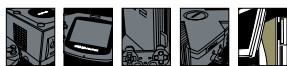
▶ Новые эффекты грязи и пыли не могут не порадовать любителей настоящих ралли.



▶ Вид из кабины остается одним из самых удобных, но красоты ему явно не хватает.

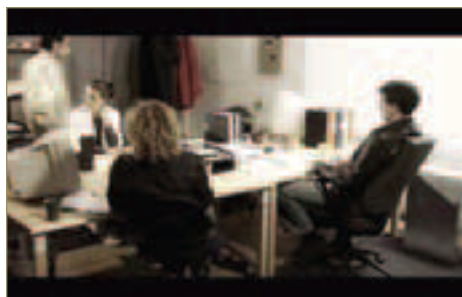


▶ Раньше настолько красивую и реалистичную картинку можно было увидеть только на телетрансляциях, но никак не в видеоигре. Скажите, ну разве не фотография с реальных соревнований?



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: logic ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/1C
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: PAN Vision ■ РАЗРАБОТЧИК: PAN Vision
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 800 МГц, 128 Мб RAM

<http://www.snowball.ru/13/>



Вот вам пример «полноэкранного видео», которого в «Деле» выше головы.



Графически игра бедна чрезвычайно. Это не всегда минус, но не в данном случае.



Анне Бахман – потерпевшая. Но будь моя воля, я бы и ее к делу пришел. Уж больно подозрительно себя ведет – шляется одна по темным улицам, никого не боится. Оборотень – это она!

ВЕРДИКТ

ДЕЛО – ГЛУХАРЬ



5.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Симулятор Каменской. Можно допрашивать подозреваемых, доводить их до нервного срыва. Неплохая озвучка.

МИНУСЫ

Будни сыскающего отдела однообразны. Много «бумажной работы» – кликать по неудобным ссылкам в архиве.

Симулятор полицейского участка, расположенного в карликовом городке. Много видеороликов, диалогов и убийств.



Даже дамская сумочка – серьезная улика!

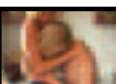
ХУЖЕ, ЧЕМ

«Братья-Пилоты. Дело о серийном маньяке»



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Плоды желаний»



ЧТО-ТО НЕЛАДНО В КВЕСТОВОМ КОРОЛЕВСТВЕ. МЫ ПОМНИМ ЛУЧШИЕ ВРЕМЕНА!

ДЕЛО_13

УБИЙСТВО НА УЛИЦЕ ДУДАЕВА

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Иногда в мире происходят странности. В прибалтийском городке начинается бесчинствовать маньяк-убийца, косящий под оборотня. А на прилавках магазинов появляется диск с игрой «Дело_13».

Мы в игре. У нас четыре сотрудника. День начинается с выбора помощников. Задействовать весь квартет вовсе не обязательно. Да и вредно это. На раскрытие дела игроку выдано определенное количество очков, которые тратятся на использование каждого персонажа. Еще из этой суммы вычитаются штрафы за всякие несанкционированные действия. Сформировав на день группу, начинаем работать. За стенами полицейского участка расположен подшефный городок. Он настолько мал, что четверых полицейских под вашим руководством хватит, чтобы денно и ночью патрулировать все его улицы. Но мы – не постовые, мы – аналитики. Одного, максимум двух следователей хватает для полного контроля ситуации. Иногда требуется Инга Кляйнер для обысков и дактилоскопии, но это, ребята, рулетка –

никогда не знаешь, в какой момент Стасов с Рахимовым найдут очередную нехорошую квартиру. А держать Кляйнер постоянно в офисе – дороговато выходит. Вот и получается: орлы наломают дров, найдут, черт бы их побрал, «откинувшегося жмурика», а выводов сделать не могут – идут в курилку ждать Кляйнер и следующего дня. Дождись Кляйнер, можно развлечь себя допросами. С этой работой следователь справится. За жертвой отправится лично и, учитывая камерные размеры города, – обязательно пешком. Через скучнейших три минуты заказанный мной человек уже будет сидеть в кресле и играть с нами в «Вопрос-ответ». «Что вы делали в ночь с такого на такое-то, а?» – о, этот вопрос я долго не мог задать. Не хватает лампы в глаза и молодых быков по правую и левую стороны от допрашиваемого. Что поделает – Прибал-

тика, права человека. За один присест выведать все не удастся. Через определенное время человек психует и отказывается отвечать на вопросы. Приходится отпускать (эх, Прибалтика). Ненадолго, правда. Рахимов тут же получает задание вернуть его обратно. И часу не прошло, комиссар пришел. Заданные вопросы не повторяются, и со второго раза можно вытрясти оставшуюся информацию. Непонятна позиция переводчиков игры. Вроде бы есть некоторая переработка оригинала, но этого явно недостаточно. Действие можно было спокойно перенести в наши родные края («к тетке, в глушь, в Саратов»), и названия улиц не вызывали бы такого непонимания. Улицу Кердак я запомнил благодаря остроумному замечанию Стасова: «Предлагаю переименовать улицу Кердак в Кердык». А ведь где-то в тех краях есть и улица г-на Дудаева. ■

ОТ НАС НИЧЕГО НЕ СКРОЕШЬ

ОТМЕТКИ НА КАРТЕ

Мануал выдает интересные подробности:

В зависимости от типа объекта, с которым будут работать полицейские, они станут выполнять те или иные действия: проверять граждан по базе данных, вызывать их на допросы, осматривать места преступлений, проводить вскрытия.

При этом важно помнить, что объекты, которые могут представлять интерес для следствия, бывают трех цветов:

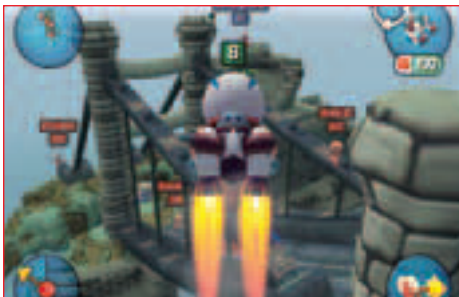
1) Белый – объект еще не осмотрен;
 2) Серый – с объектом проведен весь комплекс мероприятий;
 3) Оранжевый – в настоящее время с объектом работает следователь.





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Team 17 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 256 Мбайт RAM

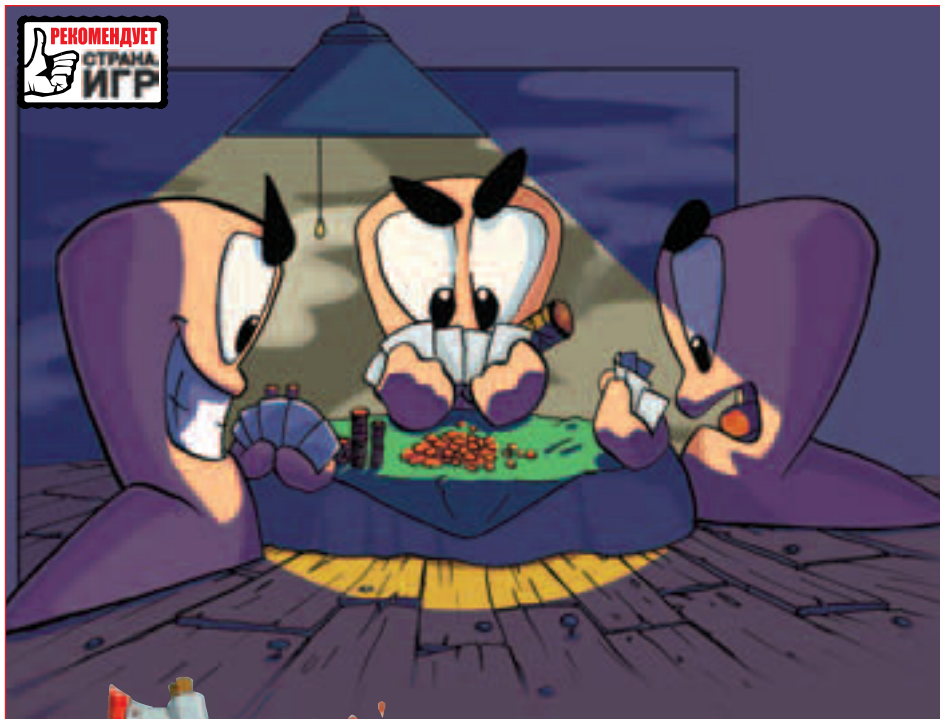
<http://www.worms3.com/>



▶ Как ни странно, при таком угле обзора управлять jet pack'ом очень неудобно.



▶ Судя по выражению лица, товарищу не нравится соседство с бочками с напалмом.



WORMS 3D

ОБРЕЧЕНЫ НА ТРЕХМЕРНОСТЬ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Кстати, о глобальном потеплении. Некоторые ученые говорят, что причина парникового эффекта вовсе не в злонамеренном отравлении людьми окружающей среды, а в бактериях, выделяющих какую-то дрянь, которая и губит нашу замечательную планету. Интересно, откуда такие сведения? Неужели кто-то из этих бактерий-предателей таки раскололся... пистолет им всем в ..! Такими темпами мировая общественность скоро узнает, что и за гонку вооружений ответственны вовсе не люди. Они просто по мере сво-

их сил пытаются не отставать от червивой цивилизации, только что закончившей работу над новейшим прототипом бабульки массового уничтожения. Хотя червячная мысль зашла так далеко, что вряд ли у двуногих есть шансы догнать своих старших братьев по разуму. Судя по всему, от истребления человечество спасает только то, что червяки слишком заняты своими войнами. Теперь уже трехмерными.

▶ КАКОЙ ТАКОЙ ПАВЛИН-МАВЛИН?

Убив первую сотню часов за Worms и вторую – за Worms 2, многие начали задаваться вопросом: а не будет ли лучше, если все это великолепие перенес-

ти в 3D. Но разработчики продолжали кормить нас 2D-сиквелами. Я, признаюсь, уж и не надеялся, что червяки переберутся в третье измерение. Причем чем больше 2D Worms'ов выходило, тем сложнее было представить, как все это дело будет смотреться в полигонном виде. Игра только на первый взгляд казалась простой. На самом деле это пошаговая стратегия, требующая многомесячных тренировок для того, чтобы стать настоящим мастером. Даже двух измерений вполне хватало, чтобы, с одной стороны, ничем не стеснять полет стратегической мысли, а с другой – иметь достаточно сложностей, чтобы ни одна победа не давалась легко. Но мода есть мода, против нее не попрешь. Если уж Prince of Persia потолстел на одно D, то Worms'ам тем более не престоало отставать от требований нового века. Кроме того, складывается впечатление, что разработчикам было куда проще добавить в игру полигонов, чем придумать что-то реально новое и при этом не испортить гениальную концепцию.

▶ А ВОТ В НАШЕ ВРЕМЯ...

Повторение – мать... не помню чего, но чего-то важного. Исходя из этих сообщений (а также помня о том, что ба-

ВЕРДИКТ

ДОСТОЙНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

➤ ПЛЮСЫ

Дух сериала, сохранившийся в целостности и сохранности, вдумчивый игровой процесс, множество гэгов, прекрасная анимация.

➤ МИНУСЫ

Сильно хромает управление, игра стала значительно более прямой, 3D-ландшафты могли бы быть куда более красивыми.

Орехов много, но закрыть на них глаза проще, чем может показаться поначалу. Worms 3D того стоят.

ПОСВЯЩАЕТСЯ ФАТАЛИСТАМ

РУССКАЯ РУЛЕТКА В СТИЛЕ WORMS

Перед матчем можно воспользоваться услугами червивого однорукого бандита (Wormpot). Этот агрегат генерирует случайную комбинацию специальных ограничений, которые будут действовать во время матча. Ну, скажем, все червяки начинают бой безоружными, при этом мощность любого вида взрывчатки (которую еще надо найти) установлена на максимум, равно как и количество хит-поинтов, восстанавливаемых аптечками. Если случайная комбинация не устраивает, можно выбрать любую другую вручную.



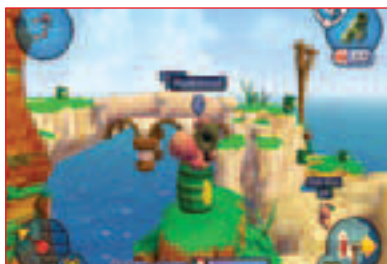
— ХУЖЕ, ЧЕМ

Worms World Party

+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Worms Blast

ОТ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ ИГРА ОТЛИЧАЕТСЯ ТОЛЬКО ПРИСТАВКОЙ 3D.



▶ И не страшно ему сидеть на бочке с напалмом?..

СЕРДИТЫЕ ЗАСТАВКИ

И НЕ СМЕШНЫЕ

В кампании в перерывах между миссиями нас должны радовать коротенькие ролики. Должны, но почему-то не радуют. При взгляде на них становится понятно, что главной задачей их создателей было потратить как можно меньше денег. С ней они справились превосходно. Получилось дешево и очень сердито. Не сказать, что ролики совсем уж непотребны, но улыбнуться они вас вряд ли заставят.



зуку я не держал в руках уже бог знает сколько времени) я решил не лезть на рожон сразу же, а для начала посмотреть, чему учат червяков-новобранцев в червяковой военной академии. Оказалось, учат там тому, как и когда лучше использовать то или иное оружие. Это неинтересно, особенно если учесть, что новых пушек в игре практически нет. Однако tutorial заставил насторожиться. Во-первых, мне не дали самостоятельно настроить клавиши управления. Пришлось привыкать к старой (заточенной под 2D) раскладке. Во-вторых, никто так и не смог объяснить, какого дьявола мне удалось попасть в учебную мишень только с двадцатого раза. Как несложно догадаться, в кампании и мультиплеере эти сложности никуда не деваются. Привыкать к управлению приходится действительно долго. Рискну предположить: это потому, что оно дурацкое. Червяки поворачивают только на 90 градусов, камера (целиком отданная под наше командование) глючит и порой просто не хочет вращаться. Результат – десятки канувших в Лету (с обрыва вниз головой) червяков, которым бы еще жить да жить.

О стрельбе по старинке приходится забыть сразу же. Попасть в кого-то можно, только если целиться

с видом от первого лица. Довольно удобно... при условии, что противник находится в прямой видимости. Однако вся прелесть Worms всегда была именно в том, чтобы послать снаряд по самой невероятной траектории (да еще и сделав поправку на ветер), чтобы убить червяка, стоящего на противоположном конце карты в низине и забаррикадированного со всех сторон. Здесь такие фокусы не прокатят. Это, конечно, не значит, что играть стало неинтересно. Просто многие наработанные за долгие годы стратегические схемы теперь можно выбросить на помойку и начать создавать вместо них новые. С одной стороны, переход в 3D открыл большой простор для маневра и планирования. С другой – из-за появления трехмерности игра стала куда проще и прямолинейнее. Именно поэтому разработчики существенно снизили убийственную силу и радиус взрыва практически всех видов оружия. Если бы все осталось как раньше, каждый раунд здесь редко бы длился дольше 5 минут.

Одна из главных особенностей сериала – полностью разрушаемый ландшафт – никуда не делась. За это выносим разработчикам благодарность с занесением в личное дело. Однако времена, когда мы взрывами «рыли» тоннели, чтобы



Чтобы получить представление о месторасположении противника, можно воспользоваться таким вот общим видом.

Media 2000

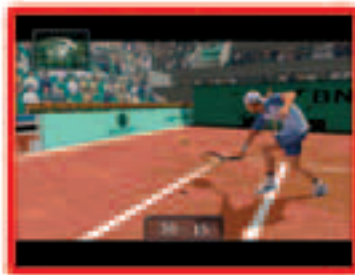
WWW.MEDIA2000.RU



Next Generation Tennis 2003 MATCHBOX 2



- 5 режимов игры
- Виртуальное воплощение звезд большого тенниса и модели их поведения во время игры
- Чемпионаты проходят на кортах Франции, Америки, Англии и Австралии
- Блестящее сопровождение игры арбитрами и великолепные замедленные съемки



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 500 МГц; 128 МБ оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 32 МБ; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 800 МГц; 256 МБ оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатная! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.lv, e-mail: info@mce.lv, тел.: 8-10-372-609-57-38. Лицензия выдана компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия № 77-6222. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Медиа Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © WANADOO EDITION / CARAPACE, 2003. © Roland Getto, © USTA, © Gianni Gatti Nikon dh, Wanadoo Edition, издание. Carapace, разработка. Все права защищены.



<http://www.worms3.com/>



«Сюжет» в кампании настолько невразумителен, что лучше бы его не делали вовсе.



Навернуться с такой верхотуры очень просто. Причем обычно червяк падает в воду.

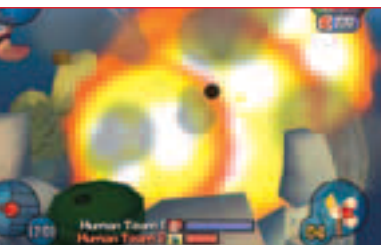


Мимика червяков – наше все. В 2D сделать ее настолько выразительной было просто невозможно. А тут полное раздолье.

БОЛОТО ИМЕНИ WORMS



Как ни прискорбно это признавать, но со времен Worms 2 сериал фактически стоит на месте. Только самые дотошные фанаты вспомнят, чем именно Worms Armageddon отличались от Worms World Party. Правда, новые идеи были в Worms Blast... но, ей-богу, лучше бы их там не было. Об этом бастарде разрешите забыть, как о ночном кошмаре. К чему я клоню? К тому, что и в Worms 3D никаких нововведений, кроме пресловутой трехмерности, нет. Обиднее всего то, что разработчики явно и не думали ни о каких новшествах. Однако, несмотря на всю гениальность концепции, придуманной когда-то, она себя постепенно изживает. Если ничего не будет меняться, через несколько лет народ забудет о Worms навсегда.



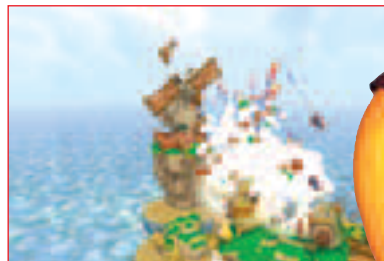
Весело-весело встретим Новый год!

добраться до засевшего в укрытии противника, прошли. Теперь уничтожаемость островов, где мы воюем, используется реже и далеко не так креативно, как хотелось бы.

ДИЗАЙН РЕШАЕТ ВСЕ

Первое впечатление при взгляде на Worms 3D – круто! Не то чтобы совсем круто, но определенно круто. Но это первое впечатление. Потом его приходится корректировать. Дизайн карт в одиночной кампании выше всяких похвал. Он настолько хорош, что заставляет закрыть глаза на все технические огрехи: пляж Wormaha, Нью-Йорк с висящими в небе самолетиками и застывшим на небоскребе Кинг-Конгом, кладбище (sic!), морковные грядки, поля для гольфа – все это наполняет сердце радостью и благоговением. А вот случайно сгенерированные карты (то есть те, на которых мы в основном и играем, потому что играем-то мы исключительно в мультиплеер) далеко не так хороши. Все объекты в игре нарисованы очень грубо. Зачастую трудно понять, что именно должна изображать та или иная груда полигонов. Зато червяки хороши и анимированы превосходно. Если бы их тщедушные тельца не проходили сквозь предметы, было бы вообще чудесно. В целом игра красива, но это лишь благодаря художникам и дизайнерам. Программистам – позор. Я понимаю, что все вышесказанное похоже на причитания старого зануды о том, как раньше все было хорошо, а теперь стало жутко и непотребно. Знатоки Worms с выше-

изложенным брюзжанием и сетованием на 3D, вероятно, согласятся, но играть в Worms 3D все равно будут. Игра-то получилась хорошая. Может, не настолько хорошая, как в былые времена (в конце концов, имеют ветераны право понять и попричитать?), но все-таки хорошая. И даже дух сериала, несмотря на приставку 3D, никуда не делся. А это, пожалуй, важнее всего. ■



Война бывает очень веселым делом!



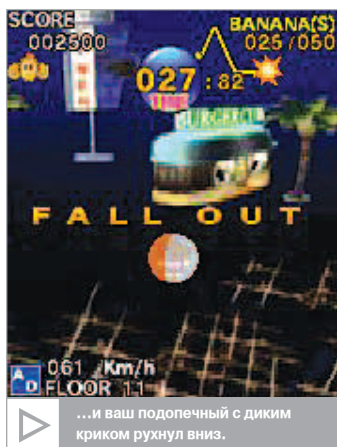
Как ни крути, а созерцать такое трехмерье поклонникам плоских червячных баталий поначалу весьма непривычно.

ЕСЛИ УЖ PRINCE OF PERSIA ПОТОЛСТЕЛ НА ОДНО D, ТО WORMS'АМ ТЕМ БОЛЕЕ НЕ ПРЕСТАЛО ОТСТАВАТЬ ОТ ТРЕБОВАНИЙ НОВОГО ВЕКА.



■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: puzzle ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Amusement Vision ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ BLUETOOTH: нет ■ ONLINE: нет

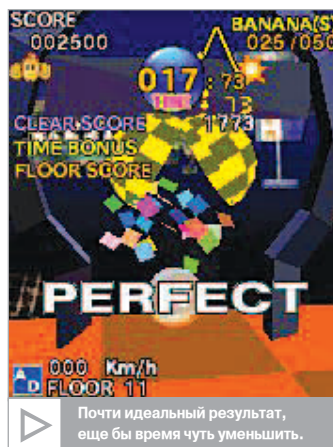
<http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/supermonkeyball/>



...и ваш подопечный с диким криком рухнул вниз.



Четверка, готовая к «забегу» на высотную дистанцию.



Почти идеальный результат, еще бы время чуть уменьшить.



Как вам такой уровень? Первое реальное препятствие в игре.

Несмотря на традиционную популярность игр от Sega в нашей стране, серия Monkey Ball вряд ли так известна, как тот же Sonic. Тем не менее, ее концепция заслуживает более чем пристального внимания.

SUPER MONKEY BALL

ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН ГЛАЗАМИ SEGA

МИХАИЛ РАЗУМКИН
razum@gameland.ru

С одной стороны, она так же проста и лишена насилия, как знаменитый «Тетрис» и его многочисленные преемники, а с другой – облечена в довольно интересную графическую оболочку. При этом она опять же потребует отточенных рефлексов и кое-каких зачатков логики. Так было на GameCube, где игра впервые увидела свет в 2001 году, мало что изменилось и в ее мобильной трансформации, имеющей то же название, что и продолжение оригинальной игры – Super Monkey Ball. Отличия все же есть, но о них чуть позже. Итак, суть игры традиционно заключается в прохождении уровней. В качестве главного героя выступает одна из четырех симпатичных обезьянок, каждая из которых заключена в пузырь (смысл выбора между ними для меня остался скрыт). Уровень представляет собой сложную конструкцию, отдельные части которой еще и способны двигаться. При этом перемещать обезьянку предстоит весьма интересным способом (сильно смахивающим на древнюю игрушку – лабиринт с шариком). Вы просто наклоняете весь уровень целиком, заставляя пузырь со зверь-

ком катиться в нужную сторону. Цель одна – пересечь финишную ленту на другом конце. И все бы ничего, вот только все эти преодоления препятствий происходят на огромной высоте – маленькая оплошность, и ваш подопечный с диким криком рухнет вниз. А ведь жизней не так много – всего три, правда есть еще пять continue, но это ведет к потере всех набранных очков. Хотя потраченную жизнь можно и восполнить – по уровням разбросаны бананы (странно было бы увидеть здесь морковку): собрали 50 штук – и получили еще один шанс на удачное прохождение. Однако экзотических фруктов, равно как и времени, отведенного на достижение цели, немного. Причем самые «вкусные» связки (по 10 штук) зачастую расположены в наиболее опасных местах. Соберите все, и наградой станет надпись Perfect и дополнительные баллы. Бороться с гравитацией вам предложат всего на трех этапах: Beginner, Advanced и Expert, каждый со своим набором уровней по 10, 15 и 20 штук соответственно. Сложность изменяется согласно названиям. Если уже через час игры я проходил Beginner без затрат continue, на Advanced тратил таковых три-четыре штуки, то Expert так и оказался непокоренным. Причем в игре существует впол-

не дружелюбный способ преодоления сложности – режим тренировки, где можно спокойно отточить движения и придумать правильную тактику для прохождения. Тем же, кому наскучило собирать бананы, предлагаются еще три мини-игры: Monkey Race, Monkey Fight и Monkey Target. Правда, изначально доступ к ним закрыт, и поиграть в них можно лишь по мере накопления специальных баллов (game points), начисляемых за основную игру. Настала очередь поговорить об упомянутых выше отличиях от оригинальной игры. Все они заключаются в графическом исполнении. Естественно, N-Gage не смог потянуть красочный, полностью трехмерный мир оригинальной Monkey Ball. Графика сильно упрощена, хотя изрядная доля 3D все же присутствует. Тем не менее, смотрится все это вполне прилично, вот только ужасная камера, периодически откидывающая те еще колени, и редкие лаги выдают сырость проекта, не раз заставляя вас с досадой выключить недоигранную партию.

Стоит отметить, что именно Super Monkey Ball мои западные коллеги поставили наивысшие оценки из всей стартовой линейки игр для N-Gage. Игра действительно очень неплоха и даже захватывает первое время. Но как только первые два этапа будут закатаны до дыр, а последний покажет зубы, интерес к игре как-то сразу пропадает. Не помогут и не имеющие мультиплеера мини-игры. Уж лучше еще раз в Tomb Raider... ■

Редакция благодарит компанию за предоставленный Nokia N-Gage и игры к нему.
 тел.: (095) 722-22-22, (812) 103-72-72,
www.dixis.ru

ВЕРДИКТ

А ГДЕ ЖЕ SONIC?



5.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Интересная игровая концепция, три мини-игры.

МИНУСЫ

Небольшое количество уровней, периодические лаги, глюки камеры, отсутствие мультиплеера и онлайнной поддержки.

Исправьте камеру, добавьте возможность зачки уровней из сети и Bluetooth-сражения хотя бы на двух игроков – и получится настоящий хит.

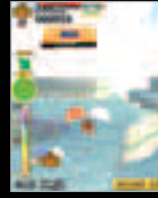


МИНИ-ИГРЫ НА ПОЛЧАСА

ТРИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИГРЫ ЗАЙМУТ ВАС НЕНАДОЛГО

Казалось бы грамотный ход разработчиков: три игры-малышки внутри основной. Но не тут-то было. Гоночки с одной трассой, построенные по принципу знаменитой Mario Karts, приедаются практически мгновенно.

Чуть дольше держится потасовка с использованием гигантских боксерских перчаток. Лишь самой сложной игре из всей троицы, практикующей полеты на шароплане, удастся увлечь вас не менее чем на полчаса.



КОД

ЭНИГМА

АРКАДНЫЙ
СИМУЛЯТОР

СЕКРЕТНЫЙ ФАРВАТЕР

ВОЙНА, КОТОРУЮ
ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ МИР!



После Первой мировой войны на земле осталось три сверхдержавы: Соединенные Штаты Америки, Германия, контролирующая весь Старый Свет, Союз Свободных Наций — Япония и Королевский флот Великобритании, бежавший после разгрома своей страны. Все три стороны назревающего конфликта понимают, что победит тот, кто будет контролировать водное пространство. Грядет война масштаба Второй мировой. Станьте капитаном боевого корабля и впишите свое имя в историю!

Особенности игры:

- Возможность вступить в ВМФ одной из трех сверхдержав: США, кайзеровской Германии или Союза Свободных Наций
- Большой выбор боевой техники: подводные лодки, корветы, эсминцы, линкоры, крейсера и так далее
- Правдоподобные сражения в режиме реального времени
- Система голосового управления кораблем
- Постоянно меняющаяся погода и климатические условия
- Более 70 захватывающих миссий
- Распределение заданий в зависимости от стратегических приоритетов

...Ничто не сравнится с чувством, которое вы испытываете, глядя на торпеду, вспарывающую корпус медленного транспортного корабля. А чего стоят ощущения, когда в последний момент вы едва успеваете уйти с поверхности воды на глубину торпедной стрельбы, чтобы дать залп из всех установок по эсминцу, уже готовому забросать вас глубинными бомбами! Конечно, на высшем уровне реализован трехмерный звук: писк сонара, гул уходящих из-под палубы торпед, лязганье и скрип готовящейся к погружению субмарины. Нельзя не упомянуть и систему управления голосом — в «Код «Энигма»» можно играть, не прикасаясь к клавиатуре!

Gamespy.com



TESSERACT
GAMES™



© 2003 Tesseract Games, Inc. Все права защищены.

© 2003 GMX Media. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат компании «Новый Диск», тел.: 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, www.enigma-game.com



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: Racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway ■ РАЗРАБОТЧИК: Deibus Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

<http://www.midway.com>

ВЕРДИКТ

ДЛЯ ФАНАТОВ ЖАНРА



4.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Увлекательный процесс, превосходная система трюков, разнообразные локации, видео с участием лучших прорайдеров.

МИНУСЫ

Плохая, местами отвратительная графика, отсутствие вменяемой физической модели, мультиплеер не поддерживает split-screen.

Любителям аркад, ценящим динамику превыше любой самой впечатляющей графики.

FREESTYLE METALX

СТРАШНЫЕ ТРЮКИ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

В сторону визуальные условия, к черту физические модели — этого в FMX вы не найдете. Скудная на графику и реализм, игра притягивает своей неповторимой динамикой, постоянной необходимостью действия. Какой драматизм, какой всплеск эмоций. Разве можно безучастно наблюдать за пятидесятиметровым падением мотоцикла после неудачного исполнения мертвой петли?

СПОРНЫЙ СПОРТ

FMX — один из представителей модного в последнее время жанра freestyle motocross. Его особенность заключается не в ощущении скорости и радости за удачно пройденный поворот. Здесь главенствует зрелищность. В случае FMX она теряется где-то между схематично-угловатыми пешеходами и наполовину размытыми пикселями, выдающими себя за «грязь из-под колес». Лишь истинные фанаты мототрюков смогут не обращать на

это внимание и в полной мере насладиться действительно неплохой игрой.

ЖИЗНЬ ПО РАСЧЕТУ

В основе FMX лежит карьерный режим. После создания нового профиля, в ваше распоряжение переходят несколько доступных райдеров и мотоциклов. Как первые, так и вторые имеют по четыре характеристики, которые вы сможете повышать в процессе игры. Существует также детальная настройка вашего железного коня (уж не знаю зачем — даже после прохождения всей игры необходимости в этом не возникло). В любой момент вы можете сменить райдера и пересечь на новый байк.

ПОКОРЯЯ ПРОСТОРЫ

Игровая карта состоит из восьми больших локаций: пустыни, заснеженные холмы, мегаполисы, стадионы. Каждая из них становится дос-

тупной по накоплению определенной суммы денег. Такая система провоцирует на неприятный выбор между апгрейдом и новым уровнем. В рамках локации необходимо победить в четырех видах мероприятий: Goals, Big Air, Freestyle и Race. В первой дисциплине придется выполнять задания типа прыгнуть с крыши на крышу или согнать с дерева котенка. Big Air представляет собой огромный трамплин, прыгнув с которого, надо сделать как можно больше трюков. Победа в двухминутном Freestyle-заезде засчитывается набравшему как можно больше stunt очков. Последнее — это гонка с чемпионом данной локации.

МАГИЯ СПОРТА

Самым привлекательным моментом FMX является система трюков. Исполнение любого из них сводится к нажатию комбинации из стрелок и двух кнопок. Первая — это сам



На повторах ваши трюки показывают со всех сторон.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Freestyle

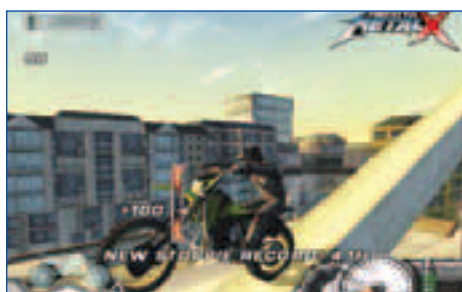
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

SX
Superstar

НЕ ЛУЧШАЯ ИГРА В ЖАНРЕ.



Самые красивые трюки исполняются только после заполнения линейки в верхнем углу.



Проехать больше пяти футов балансируя на одном колесе, — серьезное испытание!



Все трюки в игре дублируют реальные, которые выполняют прорайдеры, никакой фантастики. Особенно приятно смотреть на комбо из нескольких трюков подряд под забойную музыку Megadeath.

СМОТРЕТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ИГРАТЬ

ПОДБЕРИ И ОЗНАКОМЬСЯ

В виде поощрения для особо пытливых игроков, в закромах каждого уровня спрятаны (иногда и не спрятаны) значки с интересными бонусами. Начиная с плакатов разработчиков и девушек в бикини заканчивая новыми саундтреками и продол-

жительными роликами-интервью с самыми именитыми прорайдерами (Рони Фейст, Джэф Тилтон, Крис Рурк). Последние рассказывают о своих достижениях, подкрепляя слова видеовставками с подробным объяснением происходящего.



▶ Карта всего мира MetalX. Как видите, разнообразие локаций очень велико. Тут вам и города, и природа, и пустыня, и заснеженные горы.



▶ Ночной город, одна из самых красивых локаций в игре!



▶ На природе можно делать трюки не боясь стен домов.



▶ Один из 16-ти реальных прорайдеров в игре.

трюк, вторая – его модификатор (без ног, без рук, на ушах). В отличие от других симуляторов с похожей системой управления, в FMX все действие происходит плавно и грациозно. Впервые стало возможно комбинировать сложнейшие

трюки, выстраивая из них непрерывные динамичные цепочки. Только прочувствовать всю красоту содеянного вам не удастся – угловатая, местами просто убогая графика вам этого не позволит. ■

САМЫМ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМ МОМЕНТОМ FMX ЯВЛЯЕТСЯ СИСТЕМА ТРЮКОВ. ИСПОЛНЕНИЕ ЛЮБОГО ИЗ НИХ СВОДИТСЯ К НАЖАТИЮ КОМБИНАЦИИ ИЗ СТРЕЛОК И ДВУХ КНОПОК.



каждую неделю крутой информационный удар

Хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

Впервые на российском рынке – игровая газета "diskMAN". На 32 цветных страницах вся информация о мире компьютерных игр: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и западного мультимедиа-рынка, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных провектах. Море скриншотов, фотографий, а также коды, баги, пасхальные яйца, прохождения и многое другое. Впервые игровое издание делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы – только на страницах газеты "diskMAN". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации! Контактная информация: тел. редакции 8(501)485-0212 или e-mail: editor@diskman.ru



\$0,5

в три раза дешевле любого
игрового журнала



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Медиа-Сервис 2000»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://warlords4.ubi.com/index.php>

ВЕРДИКТ

НИКАКИЕ НЕ ГЕРОИ



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Приятно неторопливый игровой процесс, обилие многопользовательских режимов, возможность модификации.

МИНУСЫ

Аляповатая и вторичная графика, заезженные сюжет и антураж.

Игра скорее забавна, нежели интересна.

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

ВОРОНА В ПАВЛИНЫХ ПЕРЬЯХ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

blayne@narod.ru

Достигнув заветной римской четверки в названии, ушли в небывшие «Герои меча и магии». Сериал Warlords почувствовал близкую кончину несколько раньше, испуганно заметался, заскочив даже в жанр стратегий реального времени, — и вдруг тоже разродился четвертой серией. На этот раз «Воеводы» снова стали походовыми, однако выступить с открытым забралом у них опять не хватило духу, и они решили мимикрировать под... «Героев».

Да, если слово Etheria показалось вам смутно знакомым, равно как и шрифт названия, поверьте, сходство здесь в основном внешнее. Warlords отличаются от Heroes примерно так же, как карточные покеры от Magic: The Gathering. Начнем с того, что в начале игры вам предлагают выбрать или создать своего warlord'a. Этот герой/героиня пройдет с вами всю кампанию. Вернее, просидит — «царь-воевода» обретаеся в сто-

лице, изучая заклинания и отдавая приказы, и не выходит оттуда. На поле боя он появляется только для защиты своего города. Однако за победы, и даже поражения, warlord получает опыт, а с опытом — новые навыки, которые помогают всем его войскам.

Развитие замка сведено к четырем уровням апгрейдов, а тактика боя — к выбору, кого следующим подставить под удар. Экономика игры также в корне отличается от «геройской». Есть один ресурс — золото. Войска производятся бесплатно, но на производство одного воителя может быть затрачено несколько ходов (тем больше, чем он сильнее). Кроме того, почти все ваши подопечные «ежеходно» требуют жалованья.

Если в «Героях» могли участвовать в битвах сотни воинов (представленные, правда, одним спрайтом с

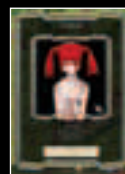
трехзначной цифрой снизу), то здесь максимальная численность отряда — 8 душ (или что там у этих чудищ?), включая героев (их может быть несколько). Зато в Warlords даже последний мечник может набираться опыта, поднимая свои характеристики и даже обретая новые способности, вроде Deathslayer («убийца нежити»). А лучших (или, если захотите, худших) из ваших воинов вы можете перемещать между миссиями кампании.

Кстати, о составе ваших войск. Всего в игре 10 рас стандартного фэнтезийного разлива (у-у-у, здесь есть ДРАКОНЫ!), у каждой расы по 6 видов войск. Расы расположены по окружности специального «колеса». Чем дальше на этом колесе друг от друга две расы, тем хуже они друг к другу относятся. В переводе на геймплей это означает, что если вы захватывае-

ВНУТРЕННОСТИ ПОЛКОВОДЦЕВ

МОДНАЯ ТЕМА

Все графические, звуковые и текстовые ресурсы Warlords IV лежат в папках игры совершенно свободно. Приложив минимум усилий, вы можете заставить игру выглядеть и звучать совершенно по-другому — например, заменить морально устаревшего демона на Мэрилина Мэнсона, или лысую псевдозельфику на «кавайную» девушку-андроида, как это сделал я. Или, наоборот, поставить звук 'I bring pain!' на запуск Windows.



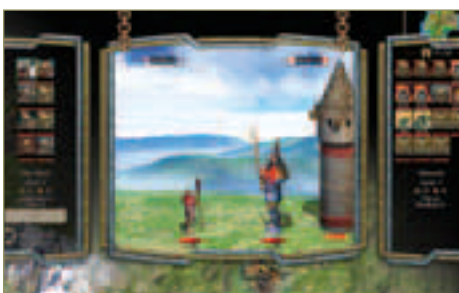
ХУЖЕ, ЧЕМ

Disciples II

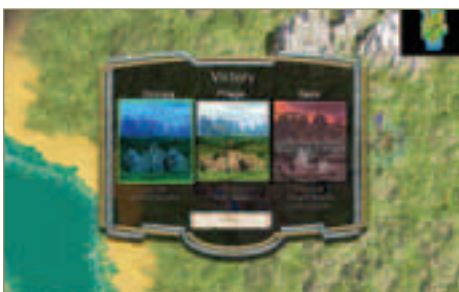
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Chariots of War

ВОТ ПОСЛЕ ТАКОГО И ГОВОРЯТ О СМЕРТИ СПРАЙТОВЫХ ИГР.



Против таких переростков лучше выпускать воинов с навыком Giantslayer.



То, чего нам не хватало в Heroes, — возможность разрушить покорённый город.



Серый цвет зубастого «скакуна» означает, что он и его наездник опытнее, чем их противники. Видимо, набравшись опыта, орк первым делом перекрашивает своего волка.

ПИШИТЕ ПИСЬМА!



СКЕЛЕТ В ПОЧТОВОМ ЯЩИКЕ

Warlords IV предлагают нам такой подзабытый нынче многопользовательский режим, как игра по переписке. Разумеется, присутствуют и более традиционные режимы: игра по локальной сети, по Интернету, а также «горячий стул» — игра за одним компьютером. Похоже, обделенными остались только те, у кого вообще нет компьютеров. Слабо ли Ubisoft выпустить настольную версию или портировать игру на мобильные телефоны?



те город дружелюбной расы, то можете не разрушать и не грабить его, и даже производить там любых юнитов этой расы. Если же вы взяли штурмом город, жители которого находятся на противоположном конце диаметра колеса, то хочешь не хочешь, а придется грабить и убивать.

Как я упоминал, у каждого юнита есть особые способности. При этом даже самым хилым воинам достаются весьма убийные специализации — например, гном с топором обладает способностью заваливать гигантов, а человеческий мечник — драконов. Поэтому тактические схватки превращаются в игру «Камень-ножницы-бумага»: они нас драконом, а мы их мечником; мы их мечником, а они нас скелетом (способность Manslayer); они нас скелетом, а мы их мечником-ветераном. Впрочем, если тасование «колоды юнитов» вас утомляет, битвы можно проводить автоматически.

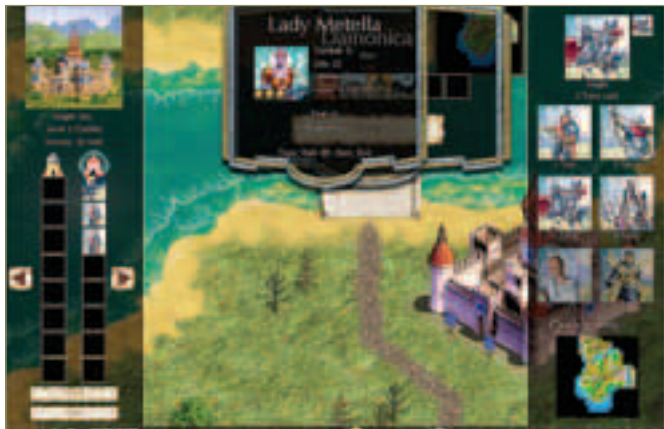
Некоторые способности также полезны вне боя: например, Scavenging позволяет получать больше денег при разграблении городов.

Говоря о внешнем сходстве с «Героями», нельзя не остано-

виться на оформлении тактических битв. Монстрики, появляющиеся в окошке боя, наводят на мысль о том, что они были слеплены теми же начинающими 3D-моделистами, что и зоопарк Heroes IV (может быть, взявшими еще пару уроков по работе в 3D Studio). Я неслучайно сказал «слеплены» — большинство уродцев выглядят, как будто они сделаны из разноцветного пластилина. К чести разработчиков, правда, надо сказать, что внешний вид воинов меняется с получением ими новых уровней. Та же часть графики, что непохожа на творение New World Computing, в частности, весьма неплохие статичные портреты героев и монстров, была бесстыдно взята из Warlords Battlecry. В качестве побочного эффекта получилось, что трехмерные монстры зачастую совершенно не похожи на свои «аватарки». Впрочем, в умелых руках все это исправимо (см. врезку).

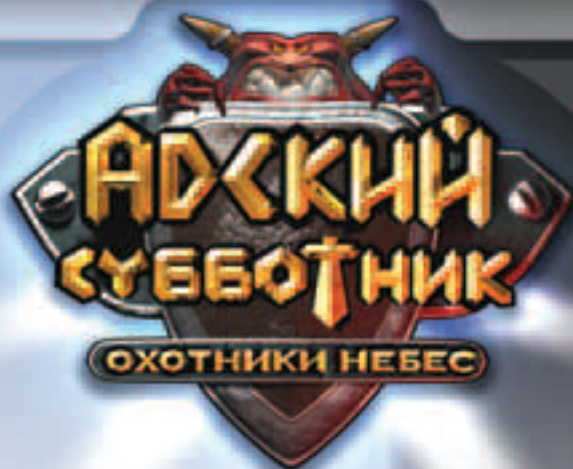
В общем, можно сказать, что «Бесконечно интерактивные» разработчики взяли правильную планку. Воздумай они конкурировать с Disciples II — остались бы от них рожки да ножки. А рядом с последними «Героями» так вполне даже ничего. ■

WARLORDS ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ HEROES ПРИМЕРНО ТАК ЖЕ, КАК КАРТОЧНЫЕ ПОКЕМОНЫ ОТ MAGIC: THE GATHERING.



Злобная (Evil) и страшная (Fear +1) героиня-убийца (Hero, Assassin +2) из племени тёмных эльфов (Dark Elf) предьявляет мне свой паспорт.

АДСКИЙ СУББОТНИК ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



● ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ - АПОСТОЛ
● ГРОМАДНЫЕ УРОВНИ СО «КРОЛЛИНГОМ»
● НОВЫЕ ЗАКАЯТИЯ
● НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Издатель: «МедиаХауз»

ТЦ «Горбушкин двор»

Москва, Битовский переулок, д. 1

2 этаж, кв. 12-040 (м. «Битовский») (м. «Битовский»)

ТЦ «Электроника на Грине»

Москва, Ленинградский шоссе, д. 4 (м. «Улица 1905 года»), магазин С-8

Диск можно приобрести в сети магазинов «Связь», «Битовский», «Индустрия»

Информация, заказ диска с доставкой по Москве и России: (705) 921-92-99

Дополнительный телефон: 1005-727-00-00 info@mediahouse.ru www.mediahouse.ru





■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PS2 ■ ЖАНР: sport ■ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports
 ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Black Box ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.easports.com>



▶ Смена игроков зачастую происходит в самый неподходящий момент, а соперник не дремлет.



▶ Выиграть сбрасывание всегда очень важно, особенно на высокой сложности.



▶ С лицами на PC не так хорошо, как на PS2, но в движении игроки смотрятся отлично. Обращаю ваше внимание на толпу зрителей, они полностью трехмерные, хотя пошло ли это им на пользу, сложно сказать.

ВЕРДИКТ

КАК И ОЖИДАЛОСЬ



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Новый физический движок, новая система управления, Dynasty Mode.

Минусы

Неудобное управление на PC, все та же сумбурность происходящего на экране, на болельщиков смотреть еще страшнее.

Лучший симулятор хоккея на данный момент: много нововведений, приятная графика, но только для любителей хоккея.



▶ На PS2 модели смотрятся немного лучше.

NHL 2004

ХОККЕЙНАЯ УТОПИЯ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Как и полагается, ежегодно EA Sports выпускает новую игру в каждой из своих спортивных серий. Не стал исключением и этот год: игры выходят одна за другой, сегодня к нам в руки попала серия NHL.

В отличие от прошлых лет, когда каждая новая игра была лишь доработанной старой, в этом году нам обещали чуть ли не революцию в жанре. Насколько же сдержали свое слово в EA? Первое, что бросается в глаза, это новый физический движок и новая система управления. Первая выделяется тем, что шайба теперь совершенно отдельный предмет. Она не приклеивается к проезжающим к ней игрокам, до нее нужно реально дотронуться клюшкой, чтобы ее взять. Шайба при паса может удариться о конек проезжающего мимо игрока, о его плечо, зацепить любую его часть и изменить направление полета. Игроки теперь цепляются друг друга плечами, если проезжают рядом, придерживают друг друга клюшками, прижимают к бортикам, все происходящее на экране стало намного реалистичнее.

Также сменилась и система управления, теперь можно управлять и игроком и клюшкой, добавились новые финты, изменилась система пасов. Единственное нарекание – иногда слишком сложно управлять таким количеством кнопок. А на PC без геймпада даже близко не подходите к этой игре. Управление с клавиатуры больше напоминает игру на фортепиано, и даже при наличии геймпада все равно управление не такое удобное как на приставках.

Еще в игру пришел новый режим – Dynasty Mode, в котором нам предлагается вывести на Олимп славы, команду, находящуюся в полном упадке. В упадке находится все, от характеристик каждого игрока, до поддержки болельщиков. Нам за каждую удачную игру будут давать бонус-очки, которые мы можем тратить на увеличение одной из 10 характеристик клуба. Когда клуб

будет приведен в порядок, нам дадут право даже устанавливать самим цены на билеты на игры нашей команды. Новый режим и вправду затягивает намного больше банального Season.

Ну и конечно, что всегда было хорошо в играх от EA – это графика и музыка. В этот раз они так же на высоте, только вот новый стадион, с полностью трехмерными зрителями у меня восторга не вызвал. Все зрители с одинаковыми лицами похожи на героев первой Alone in the Dark.

Тем не менее все фанаты хоккея должны остаться довольны. И ничего, что игровой процесс так и остался немного сумбурным и чаще не толкаешь игроков соперника, а размахиваешь руками в воздухе – таков уж жанр. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

РАЗРАБОТЧИКИ ДЕРЖАТ СЛОВО

НОВАЯ СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ

Новинки управления сводятся к тому, что теперь помимо управления игроком можно управлять самой клюшкой. Одним аналоговым рычажком на геймпаде вы управляете игроком, вторым клюшкой, нажимаете на него, и игрок бьет по воротам, очень удобно. А чтобы толкнуть проезжающего мимо игрока, нужно просто повернуть в его сторону правый рычажок. Так же произошли изменения и в системе пасов. Они бывают быстрыми короткими и сильными длинными, для первых нужно нажимать на кнопку быстро, для вторых нажать и подержать ее.



НЕ ТАК ДОСТУПНО, КАК

NHL
Hitz Pro



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

NHL
2003



ЛУЧШИЙ ХОККЕЙ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ, EA ДЕРЖИТ МАРКУ.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

HOMEWORLD® 2



Sierra, Homeworld и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games являются товарными знаками Vivendi Universal Games, Inc. Игра разработана Relic Entertainment, Inc. Relic является зарегистрированным товарным знаком Relic Entertainment, Inc. Rendered by Alienware. Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

© 2003 Sierra Entertainment, Inc. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.capcom.com/megaman/>

MEGA MAN ZERO 2

ГЕРОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ ОДИН

ГОРЬКИЙ
 gorkiy1@mail.ru

В свое время родоначальник знаменитого сериала имел огромный успех на Famicom (NES). Стабильно выходящие продолжения также получили признание игровой братии. Вселенная Mega Man постепенно расширялась, выходя за границы жанров и платформ. Появлялись новые герои, которым иногда доставались и свои собственные сериалы. Сегодня речь пойдет как раз об одном из них.

Главный герой MMZ2 – Zero (Zero), который борется с организацией Neo Arcadia в качестве одного из активных участников Сопротивления. В

прошлом году на GBA вышла первая часть его приключений, но никто не сомневался, что скоро последует анонс сиквела. Уже в мае он появился в Японии, а не так давно мы смогли оценить англоязычную версию. И, знаете, все оказалось не так уж плохо, как думали скептики. Хотя...

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Человек, знакомый с MMZ, может спокойно перепутать две игры, ведь радикальных отличий почти нет. Для кого-то это может быть веской причиной не покупать сиквел. Конечно, зоркий глаз сразу заметит некоторые изменения в дизайне уровней, но они вызывают весьма противоречивые чувства. Как может быть, что фантастический по своей красоте и продуманности эпизод может соседствовать с абсолютной халтурой?

Складывается впечатление, что думали над концепцией дизайна и начинали рисовать одни люди, а заканчивали уже совсем другие.

ЛИЧНЫЙ АРСЕНАЛ

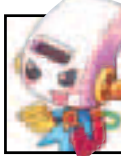
Отдельного разговора заслуживает новое оружие, которое нам придется использовать. Оно действует немного не так, как этого хотелось бы нам. Устройство под названием Chain Rod может лишь схватить врага и бросить его, скажем, в пропасть. Но в жаркой битве оно вам мало чем поможет, ведь система распознавания столкновений работает из рук вон плохо. Тем не менее, стандартные меч и бластер, а также апгрейды к ним, функционируют замечательно. Оружие совершенствуется по мере прохождения игры.

GBA ОККУПИРОВАН!

Как известно, на портативной системе уже вышло три части ролевушки Mega Man Battle Network, а также долгожданный порт со SNES, Mega Man & Bass. Хочется чего-то свежего? Тогда обратите внимание на них, ведь в продукции от Capcom действительно оригинальные идеи появляются только, когда запускается новый сериал, да и то не всегда. В данном же случае интерес представляет в основном сюжет – достаточно приличный для традиционного платформерно-боевика. ■

ВЕРДИКТ

НА УРОВНЕ!



6.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Превосходная двухмерная графика, неплохое звуковое сопровождение, исправлены некоторые ошибки первой части.

Минусы

Высокий уровень сложности, игра минимально отличается от своей предшественницы, некоторые проблемы с дизайном.

Capcom опять сотворила клон, однако играть интересно. Иногда ловишь себя на мысли, что надо заканчивать, но все равно сидишь до последнего.

15 ЛЕТ НА СТРАЖЕ МИРА!

СЛАВНЫЙ ЮБИЛЕЙ!

В этом году исполняется 15 лет со дня выхода самого первого Mega Man (Rockman в Японии). К этой дате приурочены различные подарки и интересные вещи, о которых можно прочесть на официальном сайте серии – <http://www.capcom.com/megaman/>. Там же можно найти ролики к многочисленным находящимся в разработке сиквелам, подробное описание всех героев. Вы все еще считаете, что Mega Man и Mega Man X – одно и то же существо?



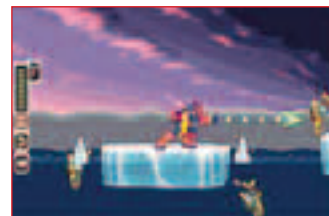
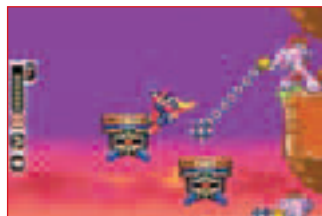
При встрече с первым боссом сразу понимаешь, что уровень сложности явно завышен.



Враги со всех сторон! Спасайся кто может!



Ловля рыбы не в сезон. Занятие для настоящих мужчин!



"Люди, видевшие эту игру в действии, не сразу приходят в себя и больше не хотят слышать про DOOM III"

— PC Gamer, №3 2003

Играй в

Качественные, удобные и стильные клавиатуры, мыши, акустика Defender — теперь их может выиграть каждый игрок Kreed!

Играем? Играем!!!

В акции принимают участие все покупатели игры KREED, заполнившие прилагаемую к игре анкету и отправившие её по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, "Страна Игр" (с пометкой "Играй в Kreed вместе с Defender"). Анкеты принимаются до 10 декабря 2003 года. Победители будут объявлены в журнале «Страна Игр» и на сайтах www.russobit-m.ru, www.defender.ru, www.gameland.ru, www.ixbt.com.

Призы не обмениваются и не выкупаются.

Первые же опубликованные кадры игры KREED стали мировой сенсацией, — графика игры не уступает лучшим проектам жанра и является просто недостижимым эталоном всего, что было создано в России! KREED уже сейчас получил твёрдую репутацию **"Российского ответа Doom III и Unreal II"**...

Теперь компании Руссобит-М и Defender объявляют о начале беспрецедентной акции, участниками которой станут все покупатели KREED.

В каждой упаковке KREED вы найдёте купон, отослав который, сможете выиграть один из многочисленных призов...

Фирменные майки с символикой KREED и эмблемами Defender

100 ШТУК

Проводная мультимедийная клавиатура Defender Multimedia Office

12 ШТУК

Фирменные коврики с символикой KREED и эмблемами Defender

100 ШТУК

16 КОМПЛЕКТОВ

Оптическая мышь Defender Optical 1330 UP USB+PS/2, 4 кнопки + колесо-кнопка

DEFENDER THUNDER 60A 5.1

Шестикомпонентная система с сабвуфером 30W + 5x8W (RMS), bass, частоты 45-20000 Hz. Деревянный корпус сабвуфера. Масса 9 кг.

8 КОМПЛЕКТОВ

Проводная игровая клавиатура Defender Gaming (KPD-0250), USB, проводная клавиатура + встроенный джойстик, новинка

5 КОМПЛЕКТОВ



©2003 Burut Creative Team. ©2003 «Руссобит-М».

Издатель «Руссобит Паблшинг», г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21. Все права защищены.
Отдел продаж: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru. Техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru. Сделано в России.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

СТРАНА ИГР



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР АКЦИИ



www.defender.ru



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: music ■ ИЗДАТЕЛЬ: FCEE
■ РАЗРАБОТЧИК: Harmonix ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.Harmonix.com>



Вперед – несколько зеленых стрелок, показывающих возможности выбора маршрута.



Если рука не подведет, то будет приобретен power-up, удваивающий количество очков.



Один из самых лакомых power-up'ов – автоблестер. С его помощью вы одним нажатием кнопки сможете выбить все мишени трека и заработать кучу очков.

ВЕРДИКТ

GO, BABY!

7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Невероятной увлекательности геймплей, зажигательные треки с возможностью объединения их в плей-лист.

Минусы

Явная недоработка графической составляющей (общая беда множества игр этого жанра).

Всем играющим гарантировано удовольствие. Всем наблюдающим за процессом игры – недоумение.



Как видите, графика игры весьма однообразна.

НЕ ТАКАЯ, КАК	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Rez	Frequency

ПЕСНЯ ОСТАЕТСЯ С ЧЕЛОВЕКОМ, ПЕСНЯ НЕ РАССТАНЕТСЯ С ТОБОЙ!

AMPLITUDE

ЧАЙ-КОФЕ-ПОТАНЦУЕМ!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

По их собственному признанию, многие наши читатели не прочь полистать материалы об играх на тех платформах, которых у них нет. Риску предположить, что проект, о котором пойдет речь ниже, может вызвать недоумение у всех чистокровных пианистов.

Речь идет о представителе так называемых «музыкальных шутеров» или, попросту, «музыкалок». Внешне процесс довольно неприятен: вы выбираете alter ego (выполненное, кстати говоря, столь убого, что просто диву даешься – неужели так еще бывает! – впрочем, об этом отдельно), садитесь в неопознанный летающий объект, оснащенный тремя пушками, каждой из которых соответствует кнопка джойстика, и отправляетесь в музыкальное путешествие по одной из футуристических локаций. Каждый из уровней имеет три основные музыкальные темы (все – настоящие шлягеры от самых горячих и разномастных западных групп), так называемого «бос-

са», т.е. тему с усложненным ритмическим рисунком, и бонус-мелодию, доступ к которой открывается при набирании определенного числа очков, меняющегося в зависимости от уровня сложности.

НЛО с вами на борту залетает на трассу, поделенную на несколько треков, каждому из которых соответствует определенная инструментальная или вокальная партия. Каждый трек, в свою очередь, размечен на так называемые «фреймы» – небольшие участки, содержащие комбинацию мишеней, выбив которые, вы воспроизводите часть партитуры. Ловкое переключение между фреймами разных дорожек позволяет создавать «комбо», дающие дополнительные очки. Каждый промах отнимает часть энергии, питающей ваш летучий корабль. Высший пилотаж – открыть 100% мелодии.

Вот, собственно, и все. Описать тот невероятный драйв, что возникает в процессе игры, эмоциональный подъем и здоровый азарт под силу перу разве что А. Купера. Я же скажу о недостатках. Они есть. И их много. Связаны они не столько с игрой, сколько с разработчиками и их отношением к делу. Например, в игре нет графики. По крайней мере, в том смысле, какой принято вкладывать в это слово в 21-ом веке. Модели персонажей ниже всякой критики. Это, конечно, уже не DOOM II, но еще и не Duke Nukem 3D. Что мешало посмотреть, как делают людей в Silent Hill 3, спросите вы? Нет ответа. Однако сделать из хорошей игры прекрасную не получилось – то ли не захотели, то ли не сумели. Оценка могла бы быть выше балла на полтора. ■



ТЫ ТОЛЬКО БУДЬ, ПОЖАЛУЙСТА, СО МНОЮ,

ТОВАРИЩ ПЕСНЯ!

Мои любимые Garbage оказались в первой, самой простой локации – ритмичная композиция предназначена для разминки. А вот дальше придется попотеть, разбираясь с синкопированными ритмами, слабыми долями и бешеным темпом. Просто слушать музыку уже не получится.



Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15
- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Восхитительная графика
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом



Lock On

СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ





■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo/Kemco ■ РАЗРАБОТЧИК: Tantalus
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.kemcogames.com/tgr.html>

TOP GEAR RALLY

ВЖЖЖЖЖ!!! ПОЕХАЛИ!

АРТЕМ ШОРОХОВ
 sq@miranime.net

Представьте себе автомобильный руль. Представили? Теперь – очередь любимого GBA. И это удалось? Тогда попытайтесь совместить в сознании оба предмета. Чувствуете? Да, при помощи хендхелда тоже можно рулить. Да еще как рулить! С ветерком! Итак, для всех желающих статья рулевыми программа минимум такова: картридж с Top Gear Rally. Конечно же, лицензионный: заранее смиритесь, что он у вас надолго, а терять сейвы – удовольствие сомнительное. Также придется купить несколько комплектов пластины для будущих мозолей – вы уже прониклись должным почтением к кнопке? А? Самое время, ведь отныне вы будете с ней неразлуч-

ны. На старт! Внимание! Поехали! Гонщикам со стажем объяснять отличие раллийных соревнований от всех остальных не имеет смысла, всем же прочим достаточно лишь разок проехаться по деревенскому бездорожью, альпийскому снежку или городским лужам, и они уже понимают, что не любая дорога годится для блестящего гоночного Феррари, кое-где больше подходит автомобиль с большей проходимостью. Это как раз наш случай – машину то и дело бросает в стороны, сложные повороты превращаются в борьбу покрышек и матушки Природы, а выезды за пределы трассы – в осознанную необходимость. Поэтому перед каждым новым заездом обязательно нужно как следует подготовить машину к испытаниям – выбрать тип тормозов, покрышек, коробки передач... И это еще не полный список! Кому-то подобное громоздье настроек покажется излишним для малютки

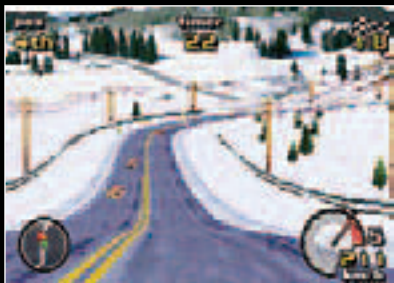
GBA, но настоящий гонщик знает – это верный показатель сложности трасс и разнообразия вариантов их прохождения. Прибавим сюда еще и обилие игровых режимов. Интересно? Страшно? Ничего, игра хорошая. В условиях каждодневных халтурных релизов не затеряется. Тем более что гонками нас в последнее время балуют нечасто, а уж гонками для GBA – и подавно.

Общезвестно, что хорошую гонку судят по дизайну трасс и графике. И с тем и с другим, смею вас уверить, все в полном порядке. Возможно, кому-то будет не хватать графического разнообразия в пределах одного заезда (товарищ, положите Dual Shock 2 обратно на полку и почитайте лучше что-нибудь в разделе PS2), а кто-то покажет пальцем на то и дело проглядывающие сквозь асфальт фонарные столбы. Но все это сущие мелочи в сравнении с красотой и разнообразием трасс вообще. Да и ездить по ним приятно – то снежок с неба сыпется, то грязь под колесами хлюпает. Не хватает только интерактива – ни тебе радостных зрителей, ни хрюкающих парнокопытных, ни пеликанов в небе. Только гонка, только спорт, только соперники – спереди и сзади. ■

А У ВАС ЕСТЬ ГЛАЗА НА ЗАТЫЛКЕ?

ЧЕЛОВЕКУ СВОЙСТВЕННО СТРЕМЛЕНИЕ ПРИКРЫТЬ СВОЙ ТЫЛ!

За задний бампер стоит беспокоиться отдельно – в игре нет зеркала заднего вида. Нелепо, но факт. И если при игре с видом «от третьего лица» это мешает не слишком сильно, то любители лицезреть гонку глазами водителя не раз и не два отпустят цветистый трехэтажник – не то в адрес компании Tantalus, не то в сторону пошедшего на обгон «чайника». Можно все время косить глазами в сторону «радар» (слева-снизу), но это довольно слабая альтернатива.



ДОСТАТОЧНО ЛИШЬ РАЗОК ПРОЕХАТЬСЯ ПО АЛЬПИЙСКОМУ СНЕЖКУ ИЛИ ГОРОДСКИМ ЛУЖАМ, И СТАНОВИТСЯ ЯСНО, ЧТО НЕ ЛЮБАЯ ДОРОГА ГОДИТСЯ ДЛЯ БЛЕСТЯЩЕГО ГОНОЧНОГО ФЕРРАРИ...

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

GT Advance 3:
Pro Concept Racing

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

V-Rally 3

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ГОНОК НА GBA.

ВЕРДИКТ

С ВЕТЕРКОМ!



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Одна из лучших раллийных гонок для GBA. Хороший тюнинг и непростые трассы обеспечивают увлекательную игру.

МИНУСЫ

Отсутствует фансервис – ни картинок, ни заставок, ни серьезных бонусов. Порой подглючивает графика.

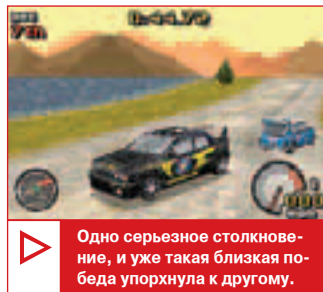
Отличный симулятор для отработки хорошо поставленных рулевых навыков в адрес недотеп-противников.



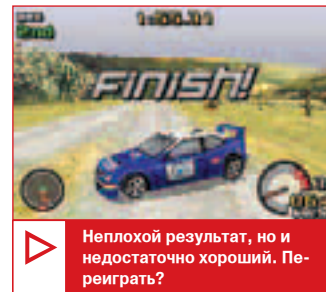
На крутых виражах машину подбрасывает.



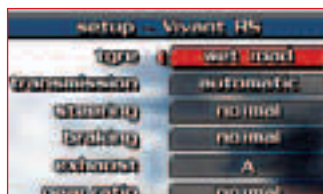
В такие моменты, отчаянно пытаюсь вырулить обратно на трассу, волей-неволей начинаешь расталкивать локтями окружающих.



Одно серьезное столкновение, и уже такая близкая победа упорхнула к другому.



Неплохой результат, но и недостаточно хороший. Переиграть?



Навигация по меню настроек при помощи «горячих кнопок» проста и удобна.



Объект 69

КАСАБЛАНКА



18+

ГРОМ



КАПИТАН КЛЫК



ALIEN SHOOTER: НАЧАЛО ВТОРЖЕНИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Grom

ЖАНР:

action/adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Rebelmind

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 350 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Claw

ЖАНР:

platform

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК:

Monolith Productions

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 133 МГц, 32 Мбайт RAM

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Alien Shooter

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК:

Sigma Team

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.games.1c.ru/grom/>

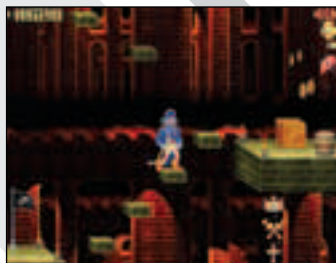
<http://www.russobit-m.ru/>

<http://www.russobit-m.ru/>

Резюме: Необычная авантюра со стильными персонажами и необычными битвами в реальном времени.

Резюме: Классический компьютерный платформер не теряет своей актуальности и по сей день.

Резюме: Crimsonland, да не тот. Почти канонический action, но с гораздо более проработанной графикой.

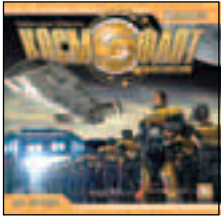


Игры про сороковые годы XX века традиционно не могут обойтись без масштабных сражений и батальных сцен с активным применением тяжелой бронетехники. «Гром» – это другой, более персонализированный взгляд на Вторую мировую войну, взгляд простых людей, обычных контрабандистов, занятых своими повседневными делами. По строению геймплея игра напоминает скорее JRPG: весь процесс делится на две части – приключенческую, напоминающую классические компьютерные квесты, и боевую, в которой герои в реальном времени будут расправляться с коварными противниками. Смесь выходит довольно необычная. ■

Примета нашего времени – воскресающие хиты прошлого, в свое время ставшие нетленной классикой. Первая версия приключений храброго кота-курсара появилась в продаже еще в 1997 году, а сегодня мы становимся свидетелями его «второго пришествия». Другая, не менее характерная примета времени – видеоролики в DVD-качестве, которыми обзавелся и наш пушистый друг. В целом игра осталась той же, что и была – хвостатый пират на протяжении двух десятков уровней все так же ловко сражается с псами-охранниками, прыгает через пропасти и честно ворует золото. Обратите внимание, редкий хороший платформер на PC! ■

Безумие, распространяемое Crimsonland, захватывает умы разработчиков по всему миру. Идея уничтожить тысячи пришельцев на небольшой залитой кровью карте пришлось по вкусу мировой публике, уже издаются неофициальные продолжения, и Alien Shooter – одно из них. На карте появились строения, да и сама игра стала носить значительно менее схематичный характер. Пришельцы отчетливо видны и больше не состоят из нескольких пикселей – но от этого ни их самих, ни крови не становится меньше. Появился даже отдельный режим кампании, в котором чужих нужно будет изводить уже не просто так, а ради высшей цели. Fire! ■

КОСМОФЛОТ



МАТЧБОЛ 2



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Battlecruiser Millenium

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

3000AD, Inc.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Next Generation Tennis 2003

ЖАНР:

sports

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Wanadoo

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.akella.com/>

Резюме: Легендарный симулятор футуристического мира. Здесь есть абсолютно все!

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Большой теннис с реально существующими игроками в главных ролях.



Несмотря на название, Battle Cruiser Millenium отнюдь не собирается заставлять вас управлять гигантским галактическим «Крейсером». В «Космофлоте» есть буквально все, о чем может мечтать любитель научной фантастики. При желании можно командовать эскадрильями безымянных истребителей, можно лично пилотировать корабль на поле боя, рулить теми самыми огромными «круизерами», самому задавать характеристики всем членам экипажа и даже с оружием в руках участвовать в операции спецназа на поверхности планеты. Такая универсальность делает «Космофлот» уникальной игрой, единственной в своем роде. ■

Сказать что-то новое про спортивную игру? Ах, увольте. «Матчбол 2» – типичный, в меру реалистичный спортивный симулятор, в очередной инкарнации которого судьи не только перестали быть бесплотными духами, но и научились правдоподобно уворачиваться от летящих в них мячей. Среди прочих нововведений появился даже нормальный tutorial, в котором начинающих игроков научат всем тонкостям и хитростям игры. Главное же достоинство проекта – участие в игре узнаваемых моделей реально существующих теннисистов. Заниматься народной забавой «принеси победу России» теперь можно и на кортах Ролан Гаррос. ■

БРАТСТВО СТАЛИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Gun Metal

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Yeti Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Очень красивая и динамичная игра с гигантским боевым роботом в главной роли.



Пусть «Братство Стали» и не станет самой умной игрой текущего года, но на звание самой красивой или динамичной она может претендовать с чистой совестью. Игра в хорошем смысле напоминает Incoming – стильный и адиктивный экшн. С любовью воссозданы все радости жизни способного к трансформации меха, начиная с двух автоматических пистолетов в качестве основного оружия и заканчивая возможностью валить деревья в лесу, пробираясь сквозь чащу к базе противника. В любой момент пилот может превратить массивного робота в юркий, но плохо защищенный самолет. Причем в этом случае изменится и доступное

оружие – вместо дробовика и гранатомета нужно будет использовать бомбы и самонаводящиеся ракеты. Искусственный интеллект ведет себя так, словно вокруг идет самая настоящая война. Союзники с одной стороны, враг – с другой, со всех сторон летят пули, гремят взрывы и сияют лазеры. Посередине этого безумия возвышается стальная машина на двух ногах – единственное оружие, способное противостоять захватчикам. В игре вам встретятся и огромные воздушные транспорты, и гордые корабли в невероятно красивом море, и даже громадные роботы-боссы. Безумно красивый action покорит самых взыскательных фанатов. ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. После завершения WCG 2003 Grand Final в киберспортивном мире в течение нескольких недель наблюдалось некое затишье. Ведь событие, к которому игроки готовились так долго, осталось позади. Уже сейчас многие прикидывают, какие дисциплины будут в следующем году. На подходе UT2004 и Half-Life 2. FIFA 2004 и подавно вовсю тестируется асами мультиплеера. Так что геймерская спячка – вопрос временный. Уже в следующей «Стране Игр» вас ждет рассказ о поездке россиян на турнир в Дании – CPL Copenhagen Europe Fall 2003. Ну а сегодня в номере: Кубок КПРФ по Counter-Strike 5x5, обзор Community Bonus Pack (UT2003) и тактика Warcraft III: The Frozen Throne.



КУБОК КПРФ ПО COUNTER-STRIKE 5X5 – ТРИУМФ VIRTUS.PRO

Не за горой выборы депутатов Государственной думы. В России десятки всевозможных партий, и борьба идет за каждый голос избирателя. Неудивительно, что в середине осени в геймерский мир пришел проект под названием «Кубок КПРФ по Counter-Strike» – турнир, проводимый при спонсорской поддержке Коммунистической Партии Российской Федерации. Это вовсе не значит, что отныне киберспортсмены поголовно захотят стать политиками. Просто теперь два столь различных класса нашли общую тему, затаившуюся на безграничных аренах Counter-Strike. Игры сближают. Это высказывание в очередной раз доказало свою силу.

1 ноября московский клуб «Меридиан» принимал второй этап «Кубка КПРФ по Counter-Strike» (первый тур прошел в Новосибирске, победители – Fite). Собралось неприлично малое количество команд – 13. Видимо, игроки приняли планируемое мероприятие

за первоапрельскую шутку, хотя уже наступил второй месяц осени, а не весны. Среди участников были замечены ребята из клана ForZe («золото» WCG 2003 Russian Preliminary), а также серебряные призеры главного турнира России – a-Line, ныне носящие гордое имя Virtus.pro (смена названия связана со спонсорством). Между этими грозными именами и завязалась основная борьба. Другие команды, к сожалению, не оказали им серьезного сопротивления. Первая стычка грандов произошла в финале виннеров. Амбициозные Virtus.pro достаточно легко расправились с действующим чемпионом. Счет 13:7 на de_inferno говорит сам за себя. ForZe не собирались просто так уступить свои позиции и на пути к супер-финалу «прошлись» по всем своим соперникам, побеждая чуть ли не всухую. Заключительный матч турнира получился на загляденье. Ничья после 24 раундов сражения и счет 4:2 в дополнительное время подтвердил намерения Virtus.pro стать лучшей командой



России. Демки этих сумасшедших по накалу баталий ищите на диске к журналу.

РЕЗУЛЬТАТЫ «КУБКА КПРФ ПО COUNTER-STRIKE» В МОСКВЕ:

- 1 место – Virtus.pro – \$200;**
- 2 место – ForZe – \$125;**
- 3 место – Sprayed by – \$75.**

Неделю спустя в Санкт-Петербурге состоялся третий турнир «Кубка КПРФ по Counter-Strike». Лучшие команды северной столицы готовились

встретить во всеоружии московского чемпиона – таков регламент Кубка. Бесспорно, главным фаворитом соревнований являлся клан M19 (победитель WCG 2002 Grand Final). Кроме того, Virtus.pro отправились на чемпионат в обновленном составе. Вместо Snoor'a был принят Sally. Но это не помешало им показать настоящий класс и защитить свой титул. Занятно, но встретиться с M19 москвичам так и не удалось. Некогда непобедимые питерцы дважды по ходу игр уступили своим же землякам из United Team, с которыми в свою очередь без проблем разобрались Virtus.pro.

РЕЗУЛЬТАТЫ «КУБКА КПРФ ПО COUNTER-STRIKE» В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:

- 1 место – Virtus.pro – 6000 рублей;**
- 2 место – United team – 4000 рублей;**
- 3 место – M19 – 2000 рублей.**

Лучшие демо-записи с турнира ищите на диске к журналу.

Следующим приключением для непобедимых москвичей станет поездка в Екатеринбург, где их уже ждут уральские CS-игроки. Удастся ли Virtus.pro сохранить свое звание, вы узнаете в следующем выпуске «Киберспорта». ■

«КУБОК КПРФ ПО COUNTER-STRIKE» ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЦЕЛУЮ СЕРИЮ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ВСЕЙ РОССИИ. ЧЕМПИОНАТЫ В НОВОСИБИРСКЕ, МОСКВЕ, САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ, ЕКАТЕРИНБУРГЕ, ОМСКЕ И ТОМСКЕ – ЭТО ЛИШЬ ПЕРВЫЕ ШАГИ ПАРТИИ В СБЛИЖЕНИИ С «КОМПЬЮТЕРНОЙ» МОЛОДЕЖЬЮ.



Команда ForZe: шатен (Flatronic), брюнет (Romashka) и блондин (Xenitron) – чемпионская смесь.



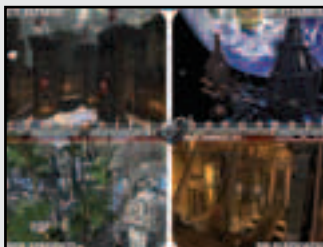
Virtus.pro – настоящие профи. Слева направо: MegioN, Antikiller, Monster, Runcha (менеджер), F_1N и Snoor.

ОБЗОР COMMUNITY BONUS PACK (UT2003)

28

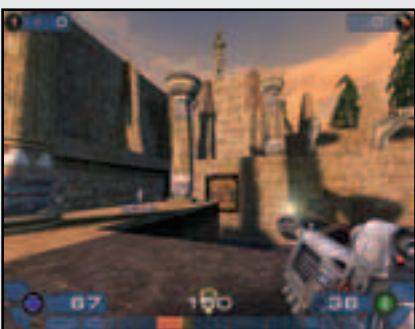
октября вышел в свет неофициальный набор карт для Unreal Tournament 2003 – Community

Bonus Pack (ищите на диске к журналу). Более 10 умельцев в течение 5 месяцев кропотливо трудились над дизайном уровней, еще трое отвечали за музыку и звуковые эффекты. И, наконец, 6 человек днями и ночами сражались на «свежеиспеченных» аренах, тестируя баланс геймплея и выискивая баги. Примечательно, что непосредственное участие в процес-



Это лишь малая часть из того, что предлагает Community Bonus Pack.

се принимал знаменитый Клифф Блэжински (сотрудник Epic Games). Результатом этой колоссальной работы стали 18 разнообразнейших карт, удовлетворяющих любителей практически каждого режима игры. В качестве бонуса в набор был включен довольно интересный мутатор Angel Fire, заменяющий оригинальное супер-оружие UT2003 на совершенно фантастические экземпляры. Чего только стоит базака, «выплывающая» ракеты со скоростью пулемета или телепортатор Traudja (дается при старте), при точном выстреле меняющий вас местами с противником. В итоге мы имеем 10 уровней для классического Deathmatch, 4 для Capture the Flag, 3 для Domination и 1 для Bombing Run. Некоторые из них так и манят своим названием: AugustNoon, TechDream, Elegance, GoldenDawn, Aphrodite. Создатели явно не страдали отсутствием фантазии. Прибавьте к этому 8 самостоятельных пушек, и вы получите весьма качественный проект, выделяющийся среди других на рынке бесконечных ляпов и поделок. Чтобы установить Community Bonus Pack, необходимо распаковать архив в директорию UT2003, после чего в игре вы увидите, что список карт значительно пополнился. Мутатор Angel Fire выбирается в меню Available Mutators (настройка через Configure Mutator). ■



DM-CBP-GoldenDawn – перестрелки среди пирамид при закате солнца.



Мутатор Angel Fire предлагает несколько новых супер-пушек. В действии OMFG Gun – футуристическая базака.

РОССИЯ В КУБКЕ НАЦИЙ ПО UT2003

Сборная России по Unreal Tournament 2003 уступила свою стартовую встречу в рамках Кубка Наций Clanbase Германии, чемпиону прошлого сезона (демо-записи ищите на диске к журналу). Наша четверка, полностью состоявшая из питерцев (M19*Askold, FM.Navigator, FM.Lasse, M19*Awat), показала крайне блеклую

игру, результатом которой стал разгромный счет: 16-144 на DM-Antalus и 40-200 на DM-Campgrounds2003-LE. После матча лидер российской команды, Askold, назвал причиной поражения слабые компьютеры в клубе, в котором выступает сборная, а также отсутствие какой-либо практики. ■

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

XBOX

PAL \$265.99
NTSC \$289.99

Технические параметры:

Процессор: Intel Pentium-3 733 Mhz
Графический процессор:
nVidia XGPU 233 Mhz
Производительность: 125 Млн пол./сек
Память: 64 Мб 200 Mhz DDR
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz,
256 каналов, Dolby Digital 5.1
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb,
4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps
Воспроизведение DVD-фильмов

\$83.99*/83.99



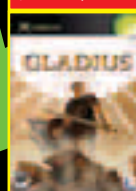
Grand Theft Auto Double Pack

\$83.99*/83.99



Project Gotham Racing 2

\$83.99*/83.99



Gladius

\$83.99*/85.99



Crimson Skies: High Road

\$83.99*/83.99



Amped 2

\$75.99*/79.99



Brute Force

\$75.99*



Backyard Wrestling: Don't Try This at Home

\$83.99*/83.99



True Crime: Streets of L.A.

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
для ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ
снижена на 10%!

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА
ИГР



ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

ТАКТИКА WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

НАЧАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ЗА НЕЖИТЬ И НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ.

В 142-ом номере «Страны Игр» чемпион России по Warcraft III, orky.Flash, познакомил вас с начальным развитием расы Людей. В 148-ом выпуске вы узнали, как эффективно использовать нейтральных героев в игре за Ночных Эльфов. Сегодня мы возвращаемся к действиям на старте дуэли и рассмотрим тактику за Нежить и Ночных Эльфов. Начнем с «живых мертвецов».

НАЧАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ЗА НЕЖИТЬ

Нежить существенно отличается от других рас, как войсками, так и ведением экономики. Сбором ресурсов у армии Тьмы занимаются сразу два типа юнитов: послушники (добывают золото в Проклятом руднике) и вурдалаки (отличные дровосеки). Последние также являются неплохими бойцами в ближнем бою. Стратегия мертвецов уникальна против каждой расы, однако существуют некие базовые элементы, которые повторяются из раза в раз, и их необходимо знать. Секрет успеха Нежити в быстрой «прокачке» героев. Большинство геймеров на старте нанимают толпу вурдалаков и отправляются на раз-

борки с нейтральными монстрами. Однако гораздо эффективнее выполнять те же действия, создав 4-5 могильщиков. Переходим к конкретным советам:

1. В начале мультиплеерной игры вам доступны три послушника (сразу отправляйте на рудник), один вурдалак (найдите ему сосенку неподалеку) и Некрополь (главное здание).
2. Закажите еще двух послушников, а одним из имеющихся начните возведение Склепа. Первым появившимся рабочим создавайте Зиккурат (ферма), а как только появится 215 золотых – Кладбище. И только после этого необходимо построить Алтарь Тьмы (потребуется 180 единиц золота и 50 леса).

3. В Склепе нанимайте двух вурдалаков («сборный пункт» – ближайшие заросли древесины).

4. Возведите второй Зиккурат, после чего начинайте «штамповать» могильщиков.

5. Первым героем нанимайте Рыцаря Смерти с заклинанием «Лик смерти» (исцеляет союзные войска). На втором уровне «прокачки» выбирайте «Ауру Смерти», ускоряющую перемещение бойцов поблизости на 10%. Теперь самое время отправиться за получением очков опыта – ими так и жаждут поделиться чудовища, обитающие поблизости. Будьте осторожны, не теряйте попусту солдат. Лучше нападать на менее сильных монстров,

чем допустить сколько-нибудь малые потери вашей армии.

6. Как только число могильщиков достигнет пяти (достаточно для обороны), производите усовершенствование главного здания до Чертогов Мертвых, что откроет вам доступ ко второму герою (лучше всего подойдет Король Мертвых) и обсидиановым статуям. Для найма последних необходимо Древнее Захоронение.

7. Для успешной атаки вражеской базы вам потребуется 10-15 могильщиков, 3-4 обсидиановые статуи ну и, конечно же, ваши герои. И не забудьте перед решающим сражением запастись лечебным зельем и бутылками с маной. ■



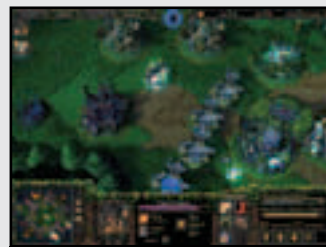
«Точка сбора» (клавиша Y) вурдалаков направлена на лес, чтобы те после появления на свет сразу же принимались за работу.



Нежить на старте. Сперва строите Зиккурат и Склеп, а затем Кладбище и Алтарь Тьмы.



Армия из 4 лучниц и героини подойдет для борьбы со слабыми монстрами.



Наиболее эффективно строить лунные колодцы (восполняют здоровье юнитам Ночных Эльфов) в одном месте внутри базы. Главное – не перекрыть проход.

НАЧАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ЗА НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ

Наиболее универсальной стратегией «обитателей леса» является ранняя атака армией охотниц (стройте сразу два Древа войны). Данный маневр позволит вам уже на 10-12 минуте серьезно удивить соперника, если тот вдруг решил развивать вторую базу или «уйти в высокие технологии».

1. В начале матча вам доступно пять Светлячков (эльфийский рабочий) и Древо жизни (главное здание).
2. Четверых тружеников отправляйте на золотой рудник, пятым создавайте Алтарь Старейших. В Древе жизни заказывайте еще 3 светлячка, пер-

вым появившимся выращивайте Лунный колодец (ферма).

3. Второго «родившегося» светлячка отправляйте добывать древесину, третьего – в шахту. На базе нанимайте еще четверых трудолюбивых, которых впоследствии отправляйте за лесом.

4. Как только будет готов Алтарь Старейших (это произойдет одновременно с постройкой Лунного колодца), первым героем выбирайте Жрицу Луны (против Орды – Хранителя Рожи). Освободившихся рабочих посылайте на разведку.

5. При накоплении 180 единиц леса возведите Охотничий зал, а затем –

Древо войны и еще один Лунный колодец. Следите за ресурсами, при достаточном количестве древесины стройте второе Древо войны и не забывайте про фермерское хозяйство.

6. Отправляйте Жрицу Луны (с подкреплением из 3-4 лучниц) на битву с нейтралами, не забывая на базе непрерывно создавать охотниц. Для последних в качестве точки «Сборного пункта» (горячая клавиша – Y) укажите героя, и после «рождения» отважные воительницы будут следовать за командиром. При правильно организованной экономике к 10-й ми-

нуте лимит ваших ресурсов достигнет 50 единиц.

7. Отыщите на уровне ближайшую Лавку Гоблина, купите Свиток лечения, после чего всеми силами отправляйтесь в стан врага. Прихватите с собой пару светлячков, которые с помощью «Самопожертвования» отлично справляются с магией противника, сжигая ему запасы маны и уничтожая вызванных с помощью колдовства существ.

8. Если на карте присутствует Таверна, то рекомендуется первым героем нанимать Повелителя Зверей. Сделать это можно любым из ваших юнитов. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ о поездке россиянина на CPL Copenhagen Europe Fall 2003 (Дания), а также репортаж с московского турнира Flashback Counter-Strike Cup.

КИБЕРТУРНИРЫ 7-14 ДЕКАБРЯ



ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В ЮЖНО-САХАЛИНСКЕ (КЛУБ «ВИП»)

7 декабря 2003 года;

Южно-Сахалинск, клуб «ВИП» (тел. 75-12-73);

Призовой фонд: составляет 20000 рублей (8000 за первое место, 6000 – за второе, 4000 – за третье и 2000 за четвертое). Призы выдаются наличными сразу по окончании турнира;

Правила: команды 2x2, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;

Система: Double Elimination;

Карты на турнире: pro-q3dm6, q3dm7, ztn3dm1, ospdm6;

Предварительная регистрация: участников производится по электронной почте sakhgames@mail.ru или admin@ctsd.ru. Стоимость участие составляет 200 рублей с команды. Дополнительные вопросы задавайте по электронной почте sakhgames@mail.ru.



ТУРНИР ПО DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN В АЛМАТЫ (КАЗАХСТАН)

7-8 декабря 2003 года;

Алматы, Казахстан, развлекательный технопарк «Мир Фантазий

Алматы»;

Компьютеры: для чемпионата будет выделено 40 современных игровых машин и 8 выделенных серверов;

Призовой фонд: составляет \$3000 (\$1500 за первое место, \$1000 – за второе и \$500 за третье);

Правила: команды 5x5, версия Delta Force Black Hawk Down 1.2.1.1;

Установки игры: Time Limit – 30 (1 раунд), Kill Limit – 100;

Карты на турнире: Mean Streets A, Mean Streets B, Panic Attack A, Panic Attack B;

Предварительная регистрация: производится в Интернете на форуме по адресу <http://www.apl.kz/cgi-bin/forum/ikonboard.cgi>;

Дополнительная информация: чемпионат открыт для всех желающих старше 13 лет. Максимальное допустимое число команд – 16. Правила и настройки выставляются по умолчанию и достаточно просты, но, так как игра содержит некоторые баги (всем профи Delta Force они известны), использование этих самых багов строго запрещено и карается дисквалификацией команды. Из приятного для участников будет организован фуршет с напитками и закусками.



ТУРНИР ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE В МОСКВЕ (КЛУБ PVP)

14 декабря 2003 года;

Москва, клуб PVP (ул. Большая Дмитровка, д. 20/5, строение 2, метро Чеховская или Театральная, тел. 229-45-18 и 229-08-75);

Компьютеры: 32 штуки AMD Athlon 2 ГГц, память 256 Мбайт, видеокарта GeForce4 Ti 4200 128 Мбайт и 13 штук P4 2.4 ГГц, память 512 Мбайт, видеокарта GeForce4 Ti 4200 128 Мбайт;

Призовой фонд: составляет 60% от взносов за регистрацию (30% за первое место, 20% – за второе и 10% за третье);

Правила: дуэли, версия Warcraft III: The Frozen Throne 1.12, в случае зависания компьютера не по вине участника назначается переигровка;

Карты на турнире: Plunder Isle, Turtle Rock, Lost Temple, The Two Rivers, Gnoll Wood;

Система: Double Elimination, матчи до одной выигранной карты, которая определяется методом вычеркивания. Каждый соперник убирает неудобную для него карту, и на последней оставшейся проходит поединок; Общие настройки: раса – любая, скорость игры – fastest;

Дополнительные параметры: фиксация кланов (да), города союзников рядом (да), общие войска (нет), случайный выбор рас (нет), случайный выбор героев (нет), зрители (да);

Регистрация: взнос за участие 120 рублей. Регистрация на месте в 10:00, начало чемпионата в 11:00. Все вопросы, касаемые чемпионата, задавайте по электронной почте info@pvp.ru.

Редакция не несет ответственность за несоблюдение организаторами правил турнира, а также за отмену чемпионата по любым причинам. Рекомендуется предварительно позвонить в компьютерные клубы по указанным телефонам.

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru
www.gamepost.ru

PC Games



\$79.99



Star Wars:
Knights of the Old
Republic

\$79.99



XIII

\$79.99



Final Fantasy XI

\$79.99



Max Payne 2: The
Fall of Max Payne

\$59.99



Star Wars Galaxies
Pre-Paid Game Card

\$79.99



Halo: Combat
Evolved

\$15.99



WarCraft III: The
Frozen Throne

\$59.99



Sid Meier's
Civilization III:
Conquests

\$65.99



Neverwinter
Nights Gold
Edition

\$59.99



Dungeon Siege:
Legends of
Aranna

\$29.99



Grand Theft Auto:
Vice City

\$89.99



Microsoft Flight
Simulator 2004:
A Century of Flight

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
для иногородних покупателей

стоимость доставки
снижена на 10%! UPS

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

СТРАНА
ИГР

ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PC ИГР

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ПОДРОСТКИ – ЭТО ЭКСПЕРТЫ ИНТЕР- НЕТА!

«Мой папа ничего не понимает в компьютере. Он даже не умеет работать мышкой!.. Я вынуждена выходить в Интернет вместо него». Такими признаниями несовершеннолетних пользователей пестрит последний обзор британского ресурса Children Go Online (<http://www.psych.lse.ac.uk:16080/children-go-online/home.htm>).

Что же нового узнали ученые? Оказывается, уверенное проникновение в Сеть превращает подростков в глазах родителей в настоящих веб-экспертов, существенно повышая самооценку молодежи. Были выявлены и основные цели, ради которых дети обучаются использованию Интернета. Это, во-первых, поиск информации для учебы и, во-вторых, общение с друзьями (интернет-пейджеры типа ICQ). Приятно удивило исследователей и то, что дети, даже весьма юные, прекрасно представляют все опасности Сети, вроде педофилов и сексуальных маньяков, и чаще всего пресекают попытки таких контактов «на корню».

Среди пяти рекомендаций, которые дают исследователи родителям, примечательны советы «подтянуть свое знание Интернета» и настойчивое пожелание «оставить детей в покое». Мол, они сами знают, что можно и чего нельзя делать в Сети.

СПИСОК «В ЗАКОНЕ»

Сенат США проголосовал за то, чтобы отныне считать спам противозаконным, и узаконил список «do-not-spam» для тех, кто не хочет получать рекламные рассылки и готов, в случае ее получения, потратить свое время на походы по судебным инстанциям. Таким образом, наказать в США можно будет лишь тех спамеров, кто осмелится несанкционированно послать электронное письмо человеку, чей адрес занесен в список «do-not-spam». Предусмотрены наказания – от многомиллионных штрафов до года тюрьмы. Спамерам-рецидивистам придется провести за решеткой гораздо больше – до 5 лет. Кроме того, принято решение обязать всех интернет-рекламистов делать на электронных рекламных материалах сексуального характера особые пометки, чтобы пользователь мог автоматически их отфильтровывать. Об этом сообщил портал KM.Py (<http://www.km.ru>).

ТОТАЛЬНАЯ СЛЕЖКА В ИНТЕРНЕТ-КАФЕ

Китай переживает Интернет-бум. В полуторамиллиардной стране – 68 миллионов пользователей и более 110 тысяч общедоступных интернет-кафе. Власти неоднозначно относятся к распространению глобальной Сети в стране, опасаясь все большего проникновения через нее западных ценностей,

порнографии, криминала и политики.

Для борьбы с негативными последствиями Интернета решено установить в каждом заведении комплекс наблюдения. Основой его станет единое для всего Китая ПО, дающее возможность не только получить персональные данные пользователя, но и детальный отчет о его сетевой активности. Эта информация будет затем передаваться на единый сервер для централизованного учета и анализа. Еще одной мерой контроля станет сокращение количества компаний, держащих интернет-кафе, до минимума. При этом планируется, что большая их часть будет с государственным участием.

«ТАМ» ВСЕ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНО...

Для 30-40 летних геймеров открылся специальный проект – онлайн-ролевая игра There («Там» или «Туда»). Многих заинтеригует то, что по адресу <http://www.there.com> допускаются лишь игроки старше 13 лет и особое предпочтение отдается женщинам. Что же там такое могло бы быть?..

Ну, примерно то, о чем вы подумали, – очередное виртуальное место обитания, общения и развлечения. Однако в There нет ни убийств, ни насилия. Игрокам предложено лишь всячески развлекаться, общаться и исследовать компьютерный мир.

ПРОВАЙДЕРЫ ДУМАЮТ И РЕШАЮТ ЗА НАС

Дыры в Windows Messenger активно используются для взлома и рассылки рекламы. Крупнейший провайдер США AOL (<http://www.aol.com>), продвигающий аналог WM – AIM, нашел решение проблемы. WM для подписчиков AOL просто заблокировали. С носом остались хакеры, спамеры и... поклонники WM! Впрочем, возможность работать с WM осталась, однако для этого требуется приложить некие усилия. Интересно, додумаются ли провайдеры, в попытках обезопасить клиента, до тотального отключения юзеров во время интернет-эпидемий?..

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В 2003 году уже 17.5 миллионов европейцев использовали широкополосный (скоростной) доступ в Интернет. Год назад таких было лишь 9 миллионов человек.

...Среди зарегистрированных в пиринговых сетях пользователей высокоскоростного Интернета всего лишь 1% регулярно скачивают кино- и видеофильмы.

...Наибольшее число сайтов на душу населения в Германии – 85 сайтов на каждую 1000 граждан. Второе и третье места заняли Дания и Норвегия – 72 и 66 сайтов на тысячу человек соответственно.

...Лишь осенью 2003-го года впервые в истории иранского Интернета местному хакеру удалось взломать компьютерную сеть банка и перевести на свой счет \$83000. Наличные он затем снял в одном из банкоматов.

... В городе Дуранго (США) врачи пошли на крайне экстравагантный шаг для того, чтобы привлечь в донорские пункты больше людей. За пинту крови (0.47 литра) доноры будут получать пинту пива. Сами врачи переоделись в костюмы вампиров.

...Устройство, хорошо известное геймерам под названием Sony PlayStation, решением Европейского суда официально признано полноценным «компьютером».

Ananova (<http://www.ananova.com>), NEWSru.com (<http://www.newsru.com>), KM.Py (<http://www.km.ru>)

FREEWARE DOWNLOAD

DIGITAL PHYSIOGNOMY 1.191

http://www.uniphiz.com/rus/dig_phys.exe

ICE BOOK READER PROFESSIONAL 6.0

<http://www.ice-graphics.com/ICEReader/ICE%20Book%20Reader%206.0.exe>

CHEMAX 3.1

<http://cheatsmaximal.net/download/chemax31.rar>

По фотороботу (лоб, скулы, глаза, брови, нос, рот...) программа определит характер и нарисует психологический портрет важного для вас человека – темперамент, интеллект, самооценка, сила воли, чувство юмора, сексуальность... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 890 Кбайт

9

Лучшая утилита для чтения электронных книг. Понимает txt, RTF, MS Word, читает прямо из архивов (zip, rar, arj, lzh, ha). Автоскроллинг субпиксельной точности, full text antialiasing, система искусственного интеллекта... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1787 Кбайт

10

Программа содержит коды для 4560 игр. Кроме того, здесь собрана информация об Easter eggs – недокументированных функциях многих продуктов. Все это обновляется примерно раз в месяц на сайте <http://www.cheatsmaximal.net>... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1550 Кбайт

10

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

«Пришельцы, сплошь пришельцы...» Вау, среди злобных алиенов затесался ангел! Впрочем, и ангел ведь в каком-то смысле пришелец?..

U.F.A.

<http://frito.members.easyspace.com/games/ufa/ufa.swf>



Еще в 2000 году пенелианцы пытались покорить Землю, но тогда их остановил смелый мальчик Пико. В 2100-ом Пико уже нет с нами и пенелианцы завербовали вас, чтобы истребить и захватить побольше земель для «клизменных проб», а некоторые из них отдать инопланетному чудовищу.

ALIEN HOMONID

http://nanan.com/game/games/6/alien_booya.swf



Летающая тарелка разбилась, а злобные агенты ЦРУ уже наступают на пятки. Не беда, в руках надежное оружие и мы зададим им перцу! Море крови, классная озвучка, масса уровней. Из минусов – не самое удобное управление. Зато врагов можно «давить задом» и отгрызать им головы.

GUARDING ANGEL

<http://cloud.initialized.org/games/angel.swf>



Ангел-хранитель, говорят, есть у каждого. Но какая же это тяжелая работа – искать потерявшихся детей среди монстров и огненных ям-ловушек.

У этой 2D аркады удивительно удобное управление мышкой: ангел сам «бегает» за курсором, а по двойному щелчку – даже немного летает.

Проект позиционируется как «женский» – есть куча магазинов, салонов моды, вариантов причесок и одежды для персонажей. Пока, однако, There на две трети – мужская игра и особого просвета в этом направлении не видно. Есть там и своя валюта – therebucks (T\$), покупаемая за реальные доллары у разработчика или на «черном» рынке. Поскольку ни крови, ни монстров в этом мире нет, то все события и будут крутиться вокруг денег и личной собственности.

Плата за доступ в «женскую» игру составляет \$5 в месяц, а по данным бета-теста каждый игрок за тот же срок принесет разработчику – There Inc. – еще \$7. HP и ATI (партнеры There Inc.) обещают распространять клиента игры вместе со своим «железом».

МАШИНА ВРЕМЕНИ ДЛЯ ИНТЕРНЕТА

Узкие проходы между десятками компьютеров и коммутаторов, размещенных на двухэтажных стойках. Особая система электропитания и охлаждения. Так выглядит Wayback Machine (<http://www.archive.org/web/web.php>) – хранилище всех страничек и сайтов, когда-либо размещавшихся в Интернете с 1996-го года по настоящее время. Всего их тут собрано около 60 миллиардов, общий объем накопленной информации – 100 Терабайт и увеличивается она на 12 Терабайт ежемесячно. Операционные системы проекта – Linux и BSD. Ими вооружены сотни серверов моделей HP и Usrab.com.

Для путешествия в прошлое нужно лишь указать URL и затем выбрать желаемую дату назначения из списка. Самое замечательное, что на древние странички из архива Wayback Machine можно организовывать обычные гиперссылки. Проект абсолютно работоспособен: набираем www.gameland.ru и получаем доступ к самым первым версиям сайта 1996 года и последним – июнь 2002-го. Довольно интересно было освежить в памяти дизайн наших веб-страничек, разработанный совместно Борисом Скворцовым, нынешним финансовым директором издательства, и Сергеем Лянге, в настоящее время являющимся главным редактором WCG Россия. Зеркало проекта работает на сайте новой Александрийской библиотеки Каира (<http://archive.bibalex.org>).

FREEWARE DOWNLOAD

QUICK MAIL 1.7 БЕТА

<http://cheatsmaximal.net/download/chemax31.rar>

Получит почту с 20+ бесплатных e-mail серверов (mail.ru, yandex.ru, aportal.ru, inbox.ru, newmail.ru...). Отправит обычное и анонимное письмо. При желании полученные послания останутся на сервере как «непрочитанные».

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 413 Кбайт

8

«С ДОБРЫМ УТРОМ!» 0.95 БЕТА

<http://res.ptlan.com/goodmorning/gm.zip>

Утилита делает все, как надо – запустит проигрыватель, поставит любимые песни и мягко – за пару минут, увеличив громкость музыки, – разбудит хозяина ПК и Windows Me-XP. Тонкости настройки ищите на <http://res.ptlan.com>.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 188 Кбайт

9

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru



НАПИШИ ИГРУ!

Движок, интерфейс, графика – казалось бы, неотъемлемые составляющие современной игры? Это не совсем так, ибо пока живы текстовые RPG (или MUD'ы), их поклонники уверены: главное – сюжет и незаурядный gameplay. MUD (MultiUser Dimension/ Dungeon) можно перевести как МногоПользовательский Мир (МПМ). Если грубо обобщать, то фишка текстовой RPG в том, что игроки сами создают персонажей, квесты и мир, в котором они обитают. При богатом воображении это покруче любого редактора уровней и супер графики! MUD-проектов в Рунете хватает, но стоящих – десятка полтора. На 90% – это типовая фэнтези или она же, но переименованная на русский былинный лад. Из общего ряда выпадает то, что можно отнести к условной категории «Интерактивная фантастика». Сие ответвление – серьезное искушение для геймера, помешанного на современной Н/Ф-литературе, не лишенного зачатков писательского дара и ценящего отменный сюжет...

ИНТЕРАКТИВНАЯ ФАНТАСТИКА

Интернет:

<http://fantastica.spb.ru/>

Оценка: 10

На сайте питерцев – шесть игр (или, если угодно, историй) с модератором: «Фэнтези», «Киберпанк-триллер», «Чужие», «После ядерной войны», «Вампиры в Москве XXI века» и «Space Chase [HQ]». И пять – без «сетевого блюстителя нравов». Только вздумайте в их названия: «Секс в космосе», «Империя ма-

разма», «Упадок мира (антиутопия)», «Мистический триллер» и «Эксперименты на людях». Не понимаю, как для первого и последнего не нашлось модератора! Может, вы захотите попробовать себя в этой должности (подробнее на <http://www.fantastica.spb.ru/write/master.php>)?

Кроме того, во всех 11-ти историях можно участвовать. Лично мне всегда были интересны вампиры, поэтому я принял участие в одноименной игре. Именно так и призывают нас действовать создатели ресурса: если делаешь, что нравится, то и получаться будет все отменно.

Чтобы вступить в игру, нужно прислать продолжение истории, в которой хотите поучаствовать. Обязательное условие: написать следует ПРОДОЛЖЕНИЕ, а не новую историю внутри старой. Кроме этого, нужно выдерживать стилистику и не ломать сюжет. Ну а самое главное – продолжение должно быть интересным, так как только в этом случае его станут развивать другие.

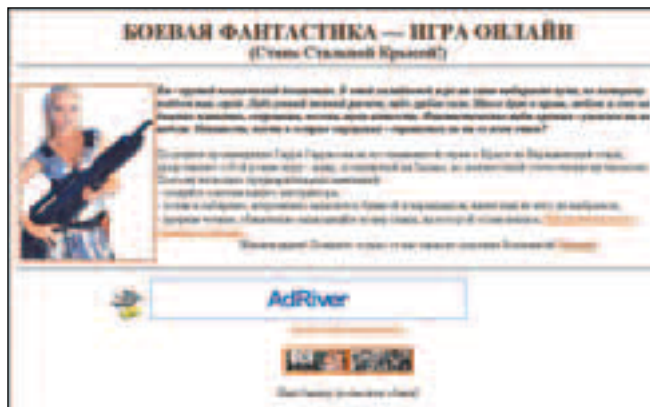
Чтобы удачно существовать в виртуальном мире, требуется придерживаться некоторых правил, ознакомиться с ними можно на <http://www.fantastica.spb.ru/write/index.html>.

Создаваемые интерактивные произведения будут выкладываться в Сети и печататься в электронных журналах. А для самых удачных историй на «Интерактивной фантастике» предусмотрен бонус: издание в виде классической книги!

БОЕВАЯ ФАНТАСТИКА

Интернет: <http://fiction1.by.ru>

Оценка: 7



Никогда бы не подумал, что эта дама в серебряном наряде и есть Стальная Крыса. Больше смахивает на очередную порно-баннер: так и подмывает кликнуть...

ССК, или «Стань Стальной Крысой», – еще одна занятная игра. Сюжет построен по знаменитой серии Гарри Гаррисона о «Крысе из нержавеющей стали». Вот как описывают данный проект на сайте: «Вы – крутой космический десантник. В этой онлайн-игре вы сами выбираете путь, по которому пойдет ваш герой. Либо умный тонкий расчет, либо грубая сила. Много драк и крови, любовь и секс на далеких планетах, сокровища, погони, муки алчности. Фантастические виды оружия – ужаснее вы не видели. Ненависть, месть и острые ощущения – справитесь ли вы со всем этим?»

В отличие от «Интерактивной фантастики», где главы нужно писать, а потом отсылать на «мыло» модераторам, на «Боевой фантастике» все происходит в онлайн-режиме. Сначала идем по ссылке <http://fiction1.by.ru/ssrat/Os.html> и начинаем игру. Нас вводят в курс дела и указывают следующую ссылку. Дальше – интереснее. Начинается ветвление сюжета: для следующего шага дается еще несколько ссылок. И так на протяжении всей книги-игры.

Но в процессе прохождения всплывает «неприятная» вещь: интересен не столько сам процесс игры, сколько ее содержание. В отличие от «Интерактивной фантастики», где главы пишем сами, в ССК нужно просто ходить по ссылкам, тем самым, проходя игру по заданному сценарию. Шаг влево, шаг вправо – расстрел!.. Кому понравится, советую перейти на тарификацию «по трафику», а не «по времени», так как в Сети

вы просидите долго.

Еще очень жаль, что нельзя самому, по принципу «Интерактивной фантастики», создать историю о Стальной Крысе...

ПОРТАЛ МИРОВ

Интернет:

<http://game-rpg.narod.ru>

Оценка: 8,5

«Портал миров» – это текстовая RPG, где у каждого игрока – своя сюжетная линия, в которой пишет только он и модератор (Game Master). С помощью ГМ вы будете общаться с другими участниками: набиваете свое действие, а через некоторое время мастер сообщит о реакции мира.

Участвовать же в игре геймер волен по-всякому: выполнять предоставленные квесты (что не обязательно), бродить в поисках приключений или искать клад, ориентируясь по слухам. Своего персонажа нужно одеть, обуть, экипировать и дать в руки что-нибудь колюще-режущее. На все про все 100 золотых монет. Но учтите, Game Master не дремлет, а бдит! И если он заподозрит финансовые махинации или надувательство (набрали инвентаря больше, чем в кармане наличности), то ваша нить немедленно будет удалена из игры. При незначительном превышении лимита в 100 монет, мастер удалит из инвентаря любую вещь по своему усмотрению. Но лучше сразу создать о себе хорошее впечатление и не нарушать правил.

Как говорить: «Что написано пером, того не вырубишь топором». Во-первых, чтобы хорошо и





Изобилие, а экипировать своего персонажа довольно сложно. Вы только вчитайтесь в эти названия!

дружно жить с модератором, нельзя открывать более одной игровой нити и писать в нитях других игроков. Также не должно быть никаких оффтопиков, с мастером общаться запрещено. Запомните, при первом нарушении правил вам делается предупреждение, при втором – нить удаляется!

ADAMANT: WORLD OF THE RINGS

Интернет:

<http://www.a-mud.ru/>

Оценка: 9

Профессор Д.Р.Р. Толкиен спать сегодня спокойно не будет. Именно по его произведениям («Властелин колец» и «Сильмарион») построена текстовая игра и одноименный мир Адамант.

Тут предстоит бродить по виртуальным городам, общаться с игроками и персонажами. Объединяясь в союзы с участниками игры, можно разведать местность, населенную чудовищами, в поисках сокровищ. А чтобы узнать, что там, в темных лесах и глубоких пещерах, потребуется недюжинная смекалка, сообразительность и внимание. Не обойдется и без сражений. Преодолевая опасности, геймер отточит свои боевые и магические навыки, разбудит легендарное оружие и, конечно, обретет славу. В общем, ничего необычного...

Среди особенностей проекта выделю неплохой автоквестер, умный AI Адамантовских монстров и лимитированный player's killing (убийство игроками друг друга).

Попасть в Адамант можно по ссылкам telnet://amud.orc.ru:4000 или telnet://212.48.138.130:4000. Так вы соединитесь с игрой через стандартный клиент

Windows. Более продвинутый и удобный MUD-клиент можно найти на <http://www.a-mud.ru/resurs/>.

Бесспорно, из представленных литературных игр «Интерактивная фантастика» лучшая по двум причинам: во-первых, проект весьма популярен, во-вторых, тут есть аж 11 MUD'ов на любой вкус. Что не скажешь о других сайтах, посвященных лишь одной игре. До размаха «Интерактивной фантастики» они, конечно, не дотягивают, но вот реальную конкуренцию – составляют. Наиболее серьезные соперники – «Портал миров» и «Адамант: Мир Колец». В первой, равно как и во второй, очень сильна ролевая часть. Истинные ценители жанра поймут это с первых минут игры. «Портал миров» больше смахивает на книжку, в которой есть «сохранения» (начать можно с той главы, на которой закончили). Поэтому когда хочется что-то почитать, не обязательно лезть в шкаф. Можно просто подключиться к Интернету и поучаствовать в литературных играх. Уж точно мозги не засохнут!.. ■



e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

GAME BOY ADVANCE



\$135.99

Технические параметры:

Процессор: 32-Bit ARM
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов
Размеры (ШxВxТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм
Вес: 140 г
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)
Носители данных: картриджи
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

\$89.99

Технические спецификации только для GBA SP:

* Интегрированная подсветка LCD экрана * Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея, способная работать 10 часов безостановочной игры, заряжаемая всего 3 часа

\$59.99



Tony Hawk's Underground

\$59.99



Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4

\$59.99



Onimusha Tactics

\$59.99



Shining Soul

\$55.99



Final Fantasy Tactics Advance

\$52.99



Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
для иногородних покупателей

стоимость доставки
снижена на 10%!

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

СТРАНА
ИГР



ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEBOY GAME BOY ADVANCE

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



COVER STORY DOOM3

id Software пугала журналистов CGW. Внутри журнала вас ждут свежайшие скриншоты и новые впечатления. Наш эксклюзив.

РУКОВОДСТВО ПО ВЫБОРУ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

45+ Лучших игр и гаджетов необходимых геймерам. Не ходите по магазинам без этого руководства.

BIOWARE

Владельцы Xbox уже давно играют в лучшую RPG всех времен и народов, а что же мы?.. А мы отправились в гости к BioWare, чтобы выяснить, какой будет PC-версия Knights of the Old Republic.

SPECIAL

101 БЕСПЛАТНАЯ ИГРА

Самый полный гайд по лучшим бесплатным играм, модам и адд-онам.

WIRELESS GAMING REVIEW

Специальное приложение о 6 играх на мобильных устройствах. Специально к новому году.

TECH

ТЕСТИРОВАНИЕ семи компьютеров! УЗНАЙ устройство звуковых плат. СДЕЛАЙ САМ: Обнови звуковую плату. AOC LM919 и BenQ FP991 — мониторы для упоительных игр. RADEON 9800 XT на вершине 3D-графики. КРЯКНУТЫЙ КЕЙС ЛОЙДА. НОВОСТИ

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, Как это делается..., Игровая Альтернатива, топ 20, Игровой трубопровод и т.д.

ATARI, ДА НЕ ТА

Геймеры уже успели привыкнуть к тому, что издательство Infogrames купило столь известную когда-то торговую марку, да не просто стало использовать ее в рекламных целях, а полностью переименовало само себя. Еще год-два, и лишь специалисты по истории игровой индустрии будут знать, что современная Atari не имеет ровно никакого отношения к первым (еще до NES) массово популярным игровым консолям более-менее привычного нам облика. Впрочем, специалисты таковые в России есть, есть и просто фанаты, к примеру — те, что организовали и запустили <http://atari.kolaland.ru>. Сразу хочу отметить важную особенность — это сайт, не ориентированный на файловый архив (с эмуляторами и ROM-файлами), хотя, безусловно, он здесь тоже играет немалую роль. Это и не безграмотная страничка очередного «фОната» игр — таких полумертвых монстриков в Рунете немало можно найти, если задаться такой целью. Дизайн не просто приятен для глаза — он именно стилизован под ретро-игры, то есть под свою собственную тематику. И не только за счет арта с популярными героями (наиболее простое решение для консольных проектов). Пожалуй, лишь neocsgn.ru может похвастаться таким же подходом. Сайт изобилует текстами, описывающими и

настройку наиболее популярного эмулятора, и, собственно говоря, историю систем от Atari. Создатели проекта сами когда-то были знакомы с «живыми» консолями, поэтому их информация не ограничивается переводами англоязычных материалов. Эмоциональные рассказы на тему «почему я люблю Atari», не сопровождаемые безграмотностью, — именно этого обычно и ожидаешь от «правильной» фанатской странички. Скриншоты игр, краткие их описания также будут полезны начинающим эмуляторщикам и поклонникам ретро-игр. Ведь, кажется, не так давно на <http://www.molotok.ru> продавался привезенный из ОАЭ клон одной из систем Atari... ■



Дизайн <http://atari.kolaland.ru> не просто приятен для глаза — он именно стилизован под ретро-игры.

«ИНСТРУЛЯКЦИИ» ПО ХВОХ

Конечно, пиратство — это зло, но изредка «не вполне легальные» сайты настолько забавны, а их авторы так хорошо умеют смеяться над собой, что даже и не замечаешь, куда же на самом деле попал. Да и рекламы в духе «пишите Васе по такому-то адресу, да отсылайте деньги на такой-то счет, а потом вам по почте, может быть, придет коробочка с дисками» там нет, поэтому и ссылка здесь будет уместна. В данном случае речь идет об <http://www.owl-right.com/>, а дело здесь вот в чем. Владельцы Xbox, как правило, любят устанавливать на свои консоли mod-chip. Причем делают это зачастую не столько из-за пиратских дисков, сколько из-за того, что модификация позволяет использовать консоль как полноценный развлекательный центр, скачивать те же MP3 и видео-ролики, а затем проигрывать их у себя. Можно вспомнить и об эмуляторах. Но если об опасностях установки чипа на PS2 я уже писал в своем исчерпывающем обзоре российского пиратского рынка, то Xbox был тогда темной лошадкой, и о нем упоминалось лишь вкратце.

Взять хотя бы одну проблему — работы с Xbox Live. Общеизвестно, что консоль с установленным мод-чипом моментально определяется сервером, после чего играть по сети с ее помощью уже будет нельзя. Совсем. Даже если используется легальная игра (впрочем, пиратские игры все равно непригодны для этого). Достаточно один раз зайти в Xbox Live с включенным мод-чипом — и все, вас отключат навсегда и изменить что-либо не получится. Есть и другие подводные камни для тех, кто рассматривает купленную игровую систему как кубик-рубик или же деталь, которую после покупки надо еще «обработать напильником». Например, можно установить более вместительный винчестер, но и это действие тоже имеет свои далеко идущие последствия. Подробную информацию по этому поводу, а также ссылки на интересные статьи о возможностях консоли, как раз и можно найти на «сайте любителей Xbox имени лейтенанта Шмидта». А если у вас есть своя страничка об играх, можете и «вступить с ним в порочащую связь, обменявшись баннерами». Правда, мило? ■

МИР Викингов

Новая игра немецкой школы стратегий, известной сериями «Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

Захватывающая история борьбы между богаты скандинавских мифов, в которую оказались втянутыми древние викинги

16 уровней таинственного мира, где раскинулись заснеженные равнины, огненные подземелья и чертоги богов



6 видов ресурсов, среди которых – грибы, дерево, глина, камень, а также золото и руда, обеспечивающие жизнь поселений северян



23 типа сооружений, в число которых вошли кузницы, пивоварни, монетные дворы, школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия и включающий уникальную систему искусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PIII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

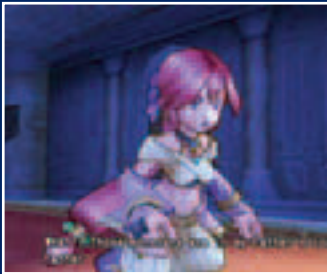
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве – бесплатно! Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: dragon@snowball.ru.

DARK CHRONICLE

приключения маши и вими

Предлагаем вашему вниманию краткий путеводитель по одной из самых масштабных PS2-игр этой осени – Dark Chronicle. Так как на описание всех деталей этого проекта вряд ли хватило бы и целого журнала, то данный материал сосредоточен лишь на его наиболее важных деталях, без которых игру просто невозможно пройти до конца.

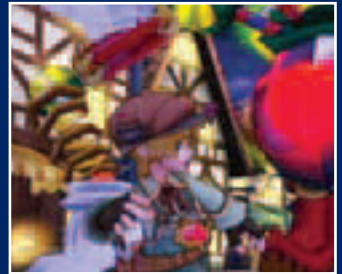
Итак, недалекое будущее. Прелюдия к основным событиям игры начинается с того, что одну из главных героинь – Монику (Monica) – преследует группа солдат.



Как только они настигнут девушку, смело вступайте в бой с врагами: достаточно лишь немного терпения, и победа будет за вами. Главное, не забывать блокировать вражеские атаки нажатием кнопки [R1]. После схватки, посмотрев короткую заставку, вы переноситесь в настоящее. Теперь вы играете за Макса (Max), мальчика, живущего в маленьком городке Palm Brinks. После разговора с Седриком (Sedrick) обыщите шкаф в правой части комнаты, и вы получите гаечный ключ (Wrench). В небольшом кабинете необходимо взять тетрадь – она пригодится вам чуть позднее. Теперь подойдите к столу с лежащим на нем пылесосом и приступайте к работе. Пропус-

тив очередную порцию заставок, идите в цирк и на входе попробуйте показать свой билет (кнопка [квадрат]). Да уж, не стоило быть таким опрометчивым! После того как билет у Макса украдут, преследуйте воришку, который попытается спрятаться за телегой с шарами. Новая заставка – и билет у нас в руках! Показывайте его клоуну-контролеру и проходите внутрь. После краткого и не слишком приятного знакомства с директором цирка Флотсамом (Flotsam) Макса ждет первая схватка, для которой ему и пригодится гаечный ключ, легко превращающийся в грозное оружие (Battle Wrench). Клоуны, с которыми вам придется сразиться, не самые опасные вра-

ги, если не забывать про оборону. После того как вы разделаетесь с подручными Флотсама, главарь решит взяться за дело лично, и Макс в спешке придется «делать ноги».



ГЛАВА 1. TO THE OUTSIDE WORLD

На этом этапе вам не придется ничего делать. Поговорив с Donny, получите Classic Gun и Help Receiver, после чего можете смело направляться в городскую канализацию (Sewers).



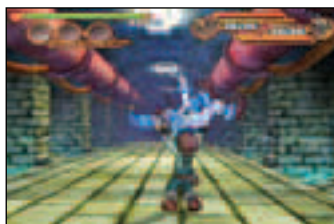
SEWERS

Противники: Froggy, Clown, Sewer Rat, Baron Balloon, Bat, Turtle, Nightstalker, Mimic, Vanguard, Darkness

Ключи: Key Handle, Channel Key

Совет: будьте осторожны с Froggy – их дыхание ядовито. Чтобы расправиться с летающими противниками (такими как летучие мыши), используйте пистолет. Чтобы более эффективно бороться с врагами, можете швырять в них ящики (для этого нужно нажать кнопки [L] + [X]).

Однако схватка с летучими мышами – ничто по сравнению с тем, что ждет вас впереди, ведь на четвертом уровне кана-



лизации Флотсам натравит на вас слониху Линду (Linda).

БОСС: Линда

Победить Линду в первой схватке все равно не удастся, поэтому просто уворачивайтесь от ее атак, пока не начнется очередная заставка.

Вернувшись в мастерскую, Седрик поручает Макс соорудить Energy Pack для самодельного робота Steve, а заодно отдаст ему фотокамеру, которая необходима для изобретения новых предметов. Фотокамеру лучше всего сразу поместить в item holder, чтобы была всегда под рукой, ведь некоторые снимки нужно будет делать очень быстро. Теперь отправляйтесь фотографировать все, что нужно для изобретения Energy Pack.

Вот список того, что необходимо заснять на пленку

Объект	Место расположения
Milk Can	Стоят на противоположной стороне улицы, рядом с Bakery Shop
Belt	Сфокусируйте камеру на поясе офицера Блинкхорна (Blinkhorn), который дежурит перед входом в полицейский участок
Pipes	Находятся на крыше мастерской Седрика

Теперь снова возвращайтесь в мастерскую, получите от Седрика деньги на покупку материалов и отправляйтесь в Morton's Sundries. По дороге, если позволят средства, можете заглянуть и в другие магазины Palm Brinks.

Купив все необходимое, снова идите в мастерскую, где вам необходимо соорудить Energy Pack. После того как прибор будет готов, сохраняйтесь и возвращай-



тесь в канализацию – отдавать долги Флотсаму и его розовой зверушке.

БОСС: Линда

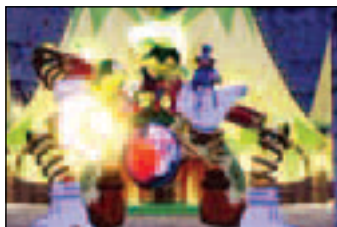
Очередное столкновение с этим монстром должно быть более удачным. Перед началом боя постарайтесь сфотографировать вставшую на дыбы слониху.



Так как теперь Макс управляет роботом, Линду едва ли можно считать опасной. Несколько хороших атак – и она в нокауте! Теперь, наконец-то, можно двигаться дальше. Миновав два уровня канализации, вы попадаете в помещение с канализационным резервуаром, где вас снова поджидает Флотсам.

БОСС: Mechanical Entertainer Halloween
Сфотографируйте Halloween, когда он запускает ракету из собственного носа.

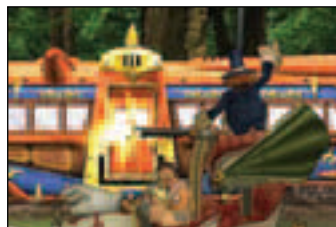
Победить механическую игрушку Флотсама не так уж и трудно.



Просто швыряйте в него те же самые бомбы, которыми он пытается атаковать вас, а затем, когда Halloween упадет на землю, наносите ему серии быстрых ударов. Главное – не затягивайте бой, так как через некоторое время Halloween начнет запускать Flotsam Balloon, что может добавить вам лишней головной боли.

После победы вы увидите заставку, в которой Седрик расскажет Максу про Императора Гриффина (Imperator Griffin).

После этого вы покидаете Palm Brinks на поезде Blackstone Ore.



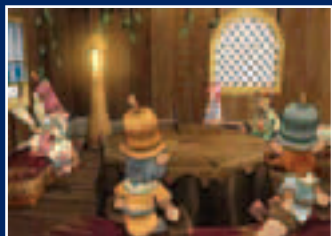
Однако очень скоро путешествие будет прервано неугомонным Флотсамом.

БОСС: Flotsam's Armed ATV P-3000

Достаточно трижды попасть в машину Флотсама бомбами (ими Макса снабдит Седрик), и подлый циркач потерпит очередное поражение, а вы познакомитесь с Моникой, девушкой из будущего, которая охотно присоединится к вашей команде.

ГЛАВА 2. RESURRECTION OF THE GREAT ELDER

Оказавшись на Sindain Station, вы впервые получаете возможность брать с собой персонажей (NPC), которые могут оказаться очень полезными в дальнейшем. На первое время рекомендуем выбрать Седрика, так как он умеет ремонтировать оружие, броню и управляет роботом Стива. Определившись с составом команды, сохраняйтесь и идите прямоком в Sindain, место обитания народа фирбит (Firbits) (не путать с хоббитами).



SINDAIN

Прежде чем продолжить приключения, придется выслушать длинную историю о несчастьях фирбитов, после чего Макс и Моника получают задание отыскать таинственную Холи (Holy) и четырех фирбитов, пытавшихся вернуть эту самую Холи. Чтобы выполнить это задание, вам придется отправиться в очень опасное место – Rainbow Butterfly Woods.

RAINBOW BUTTERFLY WOODS

Противники: Skeleton Soldier, Man-Eating Grass, Himarra, Pumpkinhead, Tore, Kotore, Moler, Tortoise, Face of Prajna, Sonic Bomber, Fire Element, Pixie, Mimic, Ice Element, Gyuro, Killer Snake, Hunter Fox, Spider Lady, King Mimic, Tigriff

Ключи: Fairy Saw, Slash Branch

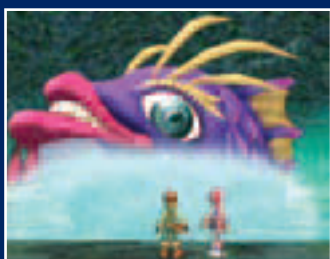
Совет: постарайтесь набрать достаточно очков опыта (experience) (по меньшей мере, 600), чтобы приобрести Barrel Cannon для Стива. Это оружие будет очень полезным, особенно в сражениях с крупными противниками.

В Great Fish Swamp противников нет, но зато нужно выполнить два квеста. Описывать подробно их выполнение не стоит, так как сложности они не представляют. Главное, что после их выполнения в распоряжении Макса оказываются удочка и наживка (а заодно и доступ к новой мини-игре – «рыбалка»), а заблудшие фирбиты возвращаются домой.



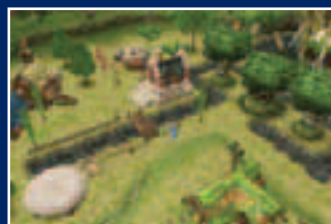
Ах да! Не забудьте сфотографировать монстра Master Utan и загадочного Holy One (он же King Mardan), виновного в злоключениях фирбитов.

Вернувшись на время в Sindain, приступайте к выполнению второго задания –



возвращению Холи. С помощью медалыона Макса вы перенесетесь на 100 лет в будущее через красный портал, расположенный около Withered Jurak Tree. Будьте внимательны и не пропустите информацию, касающуюся Geogama. Тщательно обыскивайте уровни в поисках Geostones (на карте они помечены красным). Чаше используйте Стива – в лесу полно врагов, с которыми можно управиться только, сидя в кабине робота. Прежде чем отправиться на бой с боссом, придется немного поиграть в конструктор, для чего потребуются вспомнить все, что вам до этого рассказывали про Geogama.

Главное, что от вас требуется, – восстановить священное дерево Jurak, которое даст Lafrescia Seed и Floral Monster Badge. Эти предметы очень важны. Floral Monster Badge, например, позволяет Монике превращаться в Himarra, и в этом обличье собирать Sundrops. Оказавшись около Rainbow Falls, бросьте в пруд Lafrescia Seed и Sundrops. Это заставит цвести Lafrescia Flower. Сфотографируйте его и встречайте босса – Rainbow Butterfly!



БОСС: Rainbow Butterfly

Для победы над этим монстром надо знать, что Rainbow Butterfly уязвима только тогда, когда делится на семь разноцветных бабочек. Во-вторых, не забывайте время от времени бить по щупальцам гигантского цветка, который служит боссу средством восстановления энергии. Это заставит его на время закрываться. Ну и, наконец, постарайтесь сфотографировать Rainbow Butterfly в тот момент, когда все семь бабочек будут объединяться.

В бою очень пригодится Barrel Cannon Стива. Надеюсь, вы о ней к этому времени уже позаботились. Уничтожать ба-

положенном в Balance Valley. Именно туда вы и должны будете отправиться, как только закончите все свои дела в Sindain.

BALANCE VALLEY

Сохранившись на Balance Valley Station, перейдите мост, чтобы попасть на открытое плато, на окраине которого сиротливо ютится единственный дом. В нем вы найдете сову и девочку Лин (Lin), которая тяжело больна.

Чтобы ей помочь, нужно попасть в Palm Brinks и в клинику (находится рядом с церковью) поговорить с доктором Деллом (Dr. Dell). Он присоеди-



бочек нужно в порядке цветов радуги, то есть сначала красную, потом оранжевую, желтую, зеленую, голубую и, наконец, фиолетовую. После боя вы получите Teal Envelope, который надо показать фирбитам. Посмотрев очередную (и довольно грустную) заставку, идите к Jurak. По дороге вашим вниманием завладеет некий мудрец по имени Crest, который расскажет о разрушенном Звездном Храме (Starlight Temple), рас-

нится к вам, после чего можно возвращаться к больной девочке. Когда врач признается в собственной профнепригодности, Моника вспомнит о легендарном поваре Lau Chao, умеющем готовить Miracle Dish – оно-то и вылечит несчастную Лин. Одна беда: для того чтобы это произошло, вам нужно восстановить Starlight Temple, при котором и находилось бистро, где работал Lau Chao.

ГЛАВА 3. THE SAGE WHO BECOME A STAR

В самом начале главы вам подробно расскажут о Balance Valley, и вы узнаете о некоторых сложностях, связанных с Geogama. Сохранившись к северу от дома Лин, идите к Starlight Canyon.

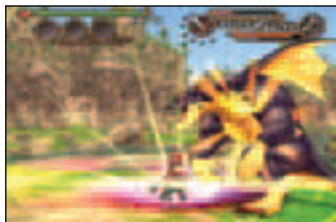
STARLIGHT CANYON

Противники: Masked Tribesman, Smiling Fairy, Ram, Elfes, Fire Gemron, Ice Gemron, Golem, Dog Statue, Mimic, Thunder Gemron, Wind Gemron, Yo-yo Barrel, Holy Gemron, King Mimic, Nikapous, Ivanoff, Priest of Rama, Dragon, Crescent Baron.

Ключи: Giant Meat

Совет: местные монстры гораздо сложнее тех, что вам приходилось встречать раньше. И если с Rams и Smiling Fairies управиться не так трудно, то Masked Tribesman могут доставить массу неприятностей. Что уж говорить о Gemrons (независимо от разновидности) и Elfes. В бою лучше всего положиться на Стива и его Barrel Cannon или, в крайнем случае, на Моника. На четвертом уровне будет два выхода – Sun Path и Moon Path. Через первый можно пройти только в дневное время суток (разумеется, внутриигровых), через второй можно пройти только ночью. Sun Path ведет в Barga's Valley, Moon Path – в Yorda Valley.

На девятом уровне придется столкнуться с совсем уж серьезным противником, мало чем отличающимся от босса – Драконом. Победа над ним даст вам возможность получить dungeon key, так что соберитесь с силами. Дракон частенько плюется огнем, а его мощные атаки отнимают немало здоровья у вашего персонажа



и награждают весьма вредным Stop-статусом. Для этой схватки полезно будет экипироваться Non-Stop Amulet, что заметно облегчит вам жизнь.

Прежде чем отправляться на тринадцатый уровень Starlight Canyon, в очередной раз уделите внимание Geogama. Организуя очередную стройку, помните, что все четыре плато Balance Valley должны находиться в равновесии, которое нарушается в том случае, если одно плато становится «тяжелее» трех остальных.

На тринадцатом уровне, после знакомства с гигантским кондором Баргой (Barg), вы получите доступ к очередной мини-игре, называемой Spheda. Выполняя просьбу Барги, возьмите в качестве награды White Windflower. Его, предвари-



тельно переместившись в будущее, надо отдать тому самому Lao Chao, который приготовит из цветка Miracle Dumplings. Получив волшебное снадобье, возвращайтесь к Лин. Девочка выздоровеет, но, похоже, потеряет память. Сохранитесь и идите в Yorda's Valley. Там подойдите к Yorda Tree и после просмотра заставки встречайте нового босса.

БОСС: Devoeurs of Memories Memo Eater
Сфотографировать босса можно в любой момент битвы. Memo Eater намного проще предыдущего босса, так что никакой конкретной тактики придерживаться не нужно, по крайней мере, в том случае, если вы до этого не пренебрегали прокачкой персонажей и оружия. После победы над боссом к Лин вернется большая часть воспоминаний, а для вас придет время возвращаться в Balance Valley, где с помощью Лин нужно восстановить Origin Point, а заодно и Tool Shop. В Tool Shop, после выполнения всех необходимых манипуляций, нужно будет приобрести Starglass. После этого возвращайтесь в Starlight Canyon, чтобы закончить зачистку подземелий. Добравшись до маяка (Lighthouse), используйте Starglass. Оказавшись в прошлом, вы встретитесь с одним из прихвостней Императора Гриффина, Гаспардом (Gaspard), атакующим Moon Crystal.

БОСС: Dark Assassin Gaspard and the Evil Flames

Схватку можно условно разделить на две части. Максимум придется сразиться с Evil

Flames, захватившими Лин, в то время как Монике предстоит один на один сразиться с Гаспардом. Драться с ним довольно непросто: враг активно использует смерительные комбо-удары, и, так же как и Моника, умеет применять магию. Где-то в середине поединка с Гаспардом



действие переключится на Макса.

Улучив момент, сфотографируйте воздушный боевой корабль Гаспарда Death Ark, виднеющийся на заднем плане, после чего с помощью Barrel Cannon Стива разделайтесь с Evil Flames. После того как будет уничтожен последний из них, можно будет продолжить битву с Гаспардом. Одержав победу и узнав кое-что о прошлом, вновь отправляйтесь в будущее. Поговорите с Madame Crest, чтобы узнать следующее место назначения. Возвращайтесь на Balance Valley Station и поговорите с Седриком, чтобы отправиться в Veniccio. По прибытии на место заходите в дом Пау, где вам предстоит познакомиться морским драконом Шингалой (Shingala), за которым и придется отправиться чуть позже.

ГЛАВА 4. GOOD-BYE SHINGALA!

Перед тем как отправиться в Ocean Roar's Cave, убедитесь, что в вашем инвентаре есть Seal Breaking Scroll (его можно приобрести в Palm Brinks у уже знакомого нам Morton's Sundries).



При наличии необходимого количества очков experience можно закупить у Седрика новую амуницию для Стива, например Samurai Sword, который очень пригодится для разборок с местными монстрами. Что ж, теперь можно смело отправляться навстречу новым опасностям.

OCEAN ROAR'S CAVE

Противники: Fintol, Corsair, Geron, Goyone, Sea Bat, Statue, Beach Rat, Captain, Pirate Tank, Mimic, Statue, Shiva,

Medusa, King Mimic, Aqua Element, Sand Moler, Auntie Medusa, Zappy, Hornhead, Sooty, Vanguard Neo, Sea Tortoise, Ragstink, Sea Serpent, Master Jacket

Ключи: Luna Stone; Luna Stone Piece

Советы: Так как многие из обитающих в здешних местах монстров принадлежат к стихии воды, не ленитесь чаще использовать Flame или Lightning. Обратите внимание, что на карте появились белые точки, которыми отмечены выходы из пещер на морское побережье. Чтобы воспользоваться ими, не нужно никаких предметов. Где-нибудь после третьего-четвертого уровня купите в Palm Brinks у священника Бруно (Priest Bruno) несколько Medusa's Tears или Petrify Amulet у Granny Rosa. Это пригодится вам в стычках с медузами.

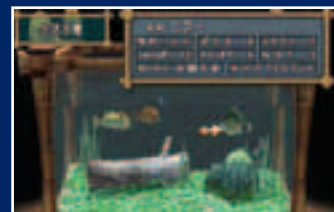
После восьмого этапа вы окажетесь в Cave of Ancient Murals, где подвергнетесь атаке лишившегося разума Шингалы. Выбора нет. Придется покинуть пещеру и прислушаться к совету Моника – поискать чьей-нибудь помощи в будущем. Самое время превратиться и вновь заняться строительством. Чтобы возво-



дить объекты в Veniccio, необходимо построить Piers (по меньшей мере, пятнадцать штук). После окончания сеанса Georama отправляйтесь на Veniccio Station и через временной портал перемещайтесь в будущее. В Luna Lab 1 поговорите с Osmond. Он даст вам Electric Worm и подбросит идею насчет строительства аквариума, для чего вам потребуются следующие фотографии:

Объект	Место расположения
Fountain	Находится на площади в Palm Brinks, слева от полицейского участка
Wooden Box	Стоит на аллее

слева от мастерской Седрика
Window
Можно сфотографировать у Clarie's house
Материалы для строительства аквариума можно купить у Конды (Conda). После



этого выберите команду «Feed Fish» в резервуаре с рыбой и отдайте ее на съедение Electric Worm. Теперь приманка готова, и можно отправляться спасать Шингалу. Сохраните игру и идите в уже знакомую Cave of Ancient Murals.

БОСС: Dragon of Sea Shingala
Сфотографировать дракона можно в любой момент битвы с ним. Сразитесь

Shadow Vault

ЗОНА ТЕНЕЙ

- Динамическая сюжетная линия
- 30 игровых уровней
- 30 квестов
- 40 действий, используемых во время игры
- 36 способов усовершенствовать персонажа
- Искусственный интеллект высочайшего уровня



Исключительные права на издание
в России и СНГ принадлежат
© 2003 Media 2000, Inc. Все права защищены.
Исключительные права на издание
в Европе принадлежат
© 2003 Media 2000, Inc. Все права защищены.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Заказ
дискон по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по России - бесплатная. Доставка
зарегистрированным пользователям по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания PCE, www.pce.lv, e-mail: pce@pce.lv, тел.: +371-322-605-57-58.

Издательство компьютерных игр "Медиа-Сервис-2000", Вулканов 34/40, 77-6223, Прага на территории России, СНГ и стран Балтии. Издательство
Educational Ltd (UK), Suite 10, Watlington House, 228 Lynton Road, Highcliffe, Christchurch BH23 5ET, UK. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии
принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Media 2000. All rights reserved.





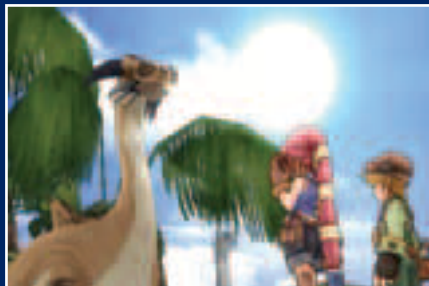
Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

придется только за Макса. Обратите внимание, что неподалеку от вас плавает та самая рыба, которую вы недавно кормили Electric Worm. Ваша задача, нанеся удар Шингале (убивать дракона нельзя ни в коем случае!) и таким образом, оглушив его на время, бросить в открытую пасть монстра назлектризованную селедку. Сделать это с первой попытки, скорее всего, не получится, так что придется немного попотеть. Когда к Шингале вернется разум, перед вами встанет новая проблема. Дракон серьезно ранен, а необходимое лекарство можно раздобыть только у его сородичей, к которым и нужно будет отправиться в Shigura Village.



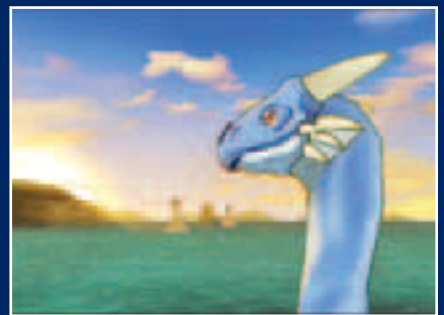
Во владениях драконов используйте Shell Talkie, чтобы разговаривать со взрослыми особями. Один из драконов (его можно узнать по коричневому цвету шкуры) отдаст вам Secret Dragon Remedy, получив которое вы можете возвращаться в дом Pau.



Используйте полученное снадобье на Шингале. После этого вам покажут очередную заставку, в которой боевой корабль Гаспарда Death Ark атакует деревню драконов. Сохраняйтесь и идите в деревню. Здесь вам придется встретиться с доктором Джеймингом (Dr. Jaming) и целой компанией взятых под контроль драконов.

БОСС: Tragic Figure Dr. Jaming

Сфотографируйте доктора верхом на его хуверцикле (Hovercicle). Кстати, если во время схватки с Гаспардом вы не успели запечатлеть Death Ark, сейчас самое время для второй попытки. Во время боя помните, что ни один из драконов не должен быть убит. Фокус заключается в том, чтобы заставить их сбить транспортное средство доктора. Для этого просто атакуйте драконов. Получив удар, любой из них на некоторое время замирает, высоко задрвав голову. Если доктор в это время пролетает над головой атакующего дракона, то врежется прямо в нее (просто зверство какое-то). Также не стоит забывать о том, что драконы отнюдь не безобидны и их атаки направлены исключительно на вас, так что будьте осторожны.



Потерпевшего поражение Джейминга Гаспард бросит на произвол судьбы, а вам не останется ничего другого, как просмотреть пару слезливых заставок и вместе с Шингалой отправиться в Veniccio. Закончите восстановление Veniccio, после чего можно отправляться в следующее место назначения — Mt. Gundor.

Продолжение следует...



ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

- ❶ Старайтесь как можно чаще общаться с NPC. Это приносит огромную пользу вашим героям. Некоторые из второстепенных персонажей после выполнения соответствующих поручений присоединятся к вашей команде, другие наверняка поделятся чем-нибудь ценным.
- ❷ Всегда внимательно читайте все, что вам говорят, особенно если это касается Geogata, синтеза предметов или новых квестов. Если возникли трудности с выполнением того или иного задания, поговорите с тем NPC, который поручил вам его. Почти наверняка вы получите какую-нибудь подсказку.
- ❸ Фотографируйте все необычные объекты, которые встретите на пути. Большинство из них наверняка пригодится в дальнейшем. Не забывайте фотографировать боссов.
- ❹ Многие подземелья в игре запечатаны так называемыми Seals — печатями разного цвета. Печати накладывают определенные ограничения на использование магии, оружия или медикаментов, а также нередко запрещают играть за одного из персонажей. Вывод: будьте готовы к такому развитию событий и всегда следите, чтобы Макс, Моника и Стив были как следует «прокачаны» и экипированы.
- ❺ Не стоит пренебрегать мини-играми, запрятанными в Dark Chronicle. Во-первых, за них можно получить дополнительные медали при прохождении подземелий, а во-вторых, с ними связано решение многих головоломок.
- ❻ Большинство NPC, которых можно завербовать в команду, проживают в родном городе Макса — Palm Brinks. Там же можно найти и потенциальных жителей вновь отстроенных в режиме Geogata городов. Кроме того, в Palm Brinks находится большая часть магазинов, где можно покупать оружие, амуницию и строительные материалы.

- Концептуальная графика и уникальная художественная анимация.
- 39 квестовых сцен в рамках единого нелинейного сюжета.
- 45 оригинальных персонажей.
- 8 аркадных игр.
- Атмосферное звуковое и музыкальное оформление.

Компьютерная игра Ивана Максимова

ПОЛНАЯ ТРУБА



[PC] KNIGHTSHIFT

Чтобы получить возможность использования читов, нажмите во время игры клавишу **ENTER** и введите knightcheater. После этого снова нажмите **ENTER**, после чего используйте следующие команды:

drinkmoremilk [число] — установить желаемый уровень молока;

milkypower — увеличение здоровья выбранного юнита;

setmaxmoney [число] — добавить денег главному герою;

teleportunit 1 — переместить выбранный юнит в указанную точку;

follow — следовать за выбранным персонажем;



fireain — огненный дождь;

gotovallaha — убить выбранного юнита;

plague — уничтожить всех персонажей в зоне видимости;

beautifulworld — открыть карту;

fog — скрыть карту;

eagleeye — убрать туман в зоне видимости;

magicglasses — показать вражеских юнитов;

endmission — завершить миссию.

[PC] CHROME

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши **~** (тильда). В появившемся окне вы можете ввести один из кодов:

Cheat.GodMode() — режим бога;



Cheat.AddAmmo() — получить боезапас;

Cheat.TuneWeapons() — убить врага с первого выстрела;

Cheat.FullHealth() — пополнить здоровье;

Cheat.NextMission() — пропустить этап;

Cheat.GiveAmmo9mmShort() — получить 8-мм патроны;

Cheat.GiveAmmo9mmShort() — получить 9-мм патроны;

Cheat.GiveAmmo12mmShort() — получить 12-мм патроны;

Cheat.GiveAmmo14mmShort() — получить 14-мм патроны;

Cheat.GiveAmmoRockets() — получить ракеты;

Cheat.GiveAmmoEnergy() — получить броню;

Cheat.GiveAmmoShotgun() — получить патроны для дробовика;

Cheat.GiveKnife() — получить нож

READER'S HINTS

POSTAL 2

Автор: pinkerator
[pinkerator123@mail.ru]

Хочу поделиться со всеми интересными моментами, обнаруженными мною во время прохождения игры.

1 На мясной фабрике можно обнаружить коровью голову — нечто вроде секретного оружия. Также эту голову можно обнаружить в одном из домов. Она лежит в кастрюле на плите. Ее можно использовать в качестве взрывчатки.

2 Если в игре включить самый высокий уровень сложности, то все люди, полицейские и солдаты станут бегать с лопатами.

3 Если потревожить человека, расчленившего труп у себя в туалете, он скажет: «Я сейчас вызову милицию».

4 Внутри сгоревшего дома валяется обгоревшая мебель, а на крыше — куча кошачьих трупов.

5 Если зайти в квартиру к агенту ФБР и заглянуть в его шкаф, то можно увидеть очень интересный плакат.

6 В комнате любительницы кошек танцуют несколько хвостатых обитателей дома, испуганно разбегающиеся при вашем появлении.

7 На параде, где выступают слоны, можно устроить погром, если выстрелить в одного из них.

8 В больнице есть служебное помещение, залитое кровью и забросанное трупами животных. Похоже, что там кто-то проводил опыты.

ENTER THE MATRIX

Автор: WAROrk
[sultan88@mail.ru]

1. Награда за терпение

Хочу рассказать об одном интересном секрете Enter the Matrix. Когда вы проходите игру, вам показывают ролик третьей части фильма Мат-

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

NINTENDO GAMECUBE



PAL \$189.99
NTSC \$189.99

Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz
Производительность: 33 Млн пол./сек
Память: 40 Mb
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II
Прочее: цифровой аудио-выход,
2 последовательных порта,
карта памяти 512 KB, 1 параллельный порт

\$83.99 *



Freedom Fighters

\$83.99 *



Tony Hawk's Underground

\$79.99 */62.99



Soul Calibur 2

\$75.99 */83.99



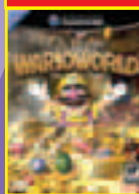
P.N. 03

\$83.99 */83.99



F-Zero

\$75.99 */72.99



Wario World

\$83.99 *



Mario Kart: Double Dash

\$83.99 *



SSX 3

* — цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету — круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн — пт
с 10.00 до 19.00 сб — вс
стоимость доставки
снижена на 10%!

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
для иногородних покупателей

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА
ИГР



ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ
КАТАЛОГ **GAMECUBE**

ИНДЕКС ГОРОД

УЛИЦА ДОМ КОРПУС КВАРТИРА

ФИО

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



ИГРЫ НОМЕРА

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

В заглавном материале номера вы найдете советы по прохождению игры, а также подборку различных приемов, помогающих разнообразить игровой процесс.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

На какую сторону Силы встать – темную или светлую? Решать только вам. Помимо детального гайда по игровой вселенной, предлагаем вашему вниманию описания классов, советы по развитию персонажа, рекомендации по прохождению всех без исключения побочных квестов, а также правила игры в Пазаак.

SILENT HILL 3

Полное прохождение игры сопровождается картами всех уровней на постере. Кроме того, вы отыщите решение всех загадок на различных уровнях сложности, описания игровых секретов и рекомендации по борьбе с монстрами и боссами.

КЛАДЕЗЬ ЗНАНИЙ

MoHAA: Breakthrough, Магия войны, AO: Shadowlands, Петья 4, Firestarter, AoM: The Titans

КОД ДОСТУПА

Подборка кодов к свежeweышедшим играм, все секреты Warcraft III: The Frozen Throne, читательские хинты

READER'S HINTS

рица, после которого идут титры. Досмотрите их до конца, хотя это очень утомительное занятие. В самом конце титров вы увидите число, которое на самом деле является читом. Запомните его. После этого начните новую игру, сохранитесь и зайдите в режим взлома. Введите то число, которое вы увидели после ролика. Это позволит вам заполучить в свое распоряжение меч, с помощью которого можно убивать всех вра-

гов с одного удара. Чтобы отметить действие этого секрета начните новую игру и сразу же выйдете, не забыв при этом сохранить.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: С-4

colossus@mail.ru

1. Машины для любой погоды

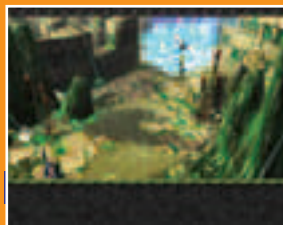
Вы угнали крутой кабриолет Stallion, но тут пошел дождь. Как

не замочить дорогой костюм? Все очень просто. Жмите клавишу **[F3]**, начнется повтор, снова жмите **[F3]**, и вы увидите, что кабриолет обрел крышу. Если не получилось – повторите процедуру. Этот хинт работает со следующими машинами: Stallion, Patriot, Mesa Grande – снимается верх; Benson, Mule, Yankee, Boxville – меняются надписи на кузове; Flatbed – меняется груз в кузове; Stretch – появляется/исчезает окно в крыше.

EASTER EGGS

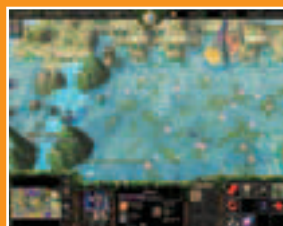
WAR CRAFT III: THE FROZEN THRONE

1. Падший ангел



В четвертой миссии за ночных эльфов направляйтесь к большому воротам, находящимся в начале этапа. Проще всего сделать это при помощи заклинания Blink, позволяющего телепортироваться на небольшие расстояния. Если вы откроете массивные ворота, то сможете увидеть небольшой скриптовый ролик о падении демона. Уничтожив монстра, вы получите в свое распоряжение артефакт Runed Bracers.

2. Скрытый алтарь



Продолжив исследование четвертого этапа, направляйтесь в восточную часть карты. Отразив атаку врагов, идите к водопаду, за которым находится место поклонения Хранителю Штормов. В подтверждение того, что вы попали именно туда, куда нужно, в левом углу экрана появится надпись Secret Found: keeper of storm shrine. Уничтожьте охранника и направляйтесь к статуе Ценариуса, рядом с которой можно найти золотые монеты и несколько магических рун.

3. Крыса-невидимка

Если вы внимательно играли в War Craft III: Reign of Chaos, а особенно – в шестую миссию за Альяно, то наверняка помните такого персонажа, как Filson the Rat, который погиб на этом этапе. В Frozen Throne можно повстречать потомка Филсона – Grank the Rat. Животина обитает на четвертом этапе кампании ночных эльфов. В юго-западной части карты, возле живописного фонтана есть небольшая поляна, в густой траве которой можно заметить хвостатого обитателя этих мест. Конечно, животных обижать нехорошо, но если долго кликать по крысе, можно получить Talisman of Evasion, что, к сожалению, чревато смертью хвостатого друга.

4. Бар закрывается

Последний секрет четвертого этапа ночных эльфов находится в нижнем левом углу карты. Направляйтесь туда, и вы сможете обнаружить пандеранский пивной бар, хозяином которого является пивовар Sinjo Honeybrew. Правда, если вы решите зайти в его питейное заведение, он быстро скроется, сообщив при этом, что бар закрыт.

5. Повелитель бандитов



Шестая миссия за ночных эльфов позволяет нам познакомиться с самым главным бандитом игры, так сказать, главарем всей шайки разбойников с большой дороги.

Bandit Lord, а именно так зовут этого персонажа, скрывается в северо-восточной части карты, в небольшом лесу рядом с рекой. Рядом с ним можно обнаружить груды награбленных сокровищ, среди которых спрятан весьма ценный артефакт – Rune of Restoration.

6. Речной голем



Все та же кампания за ночных эльфов. В последней миссии можно повстречать очень редкого обитателя этих земель – речного голема. Этот монстр спрятался в северной части этапа, рядом с живописным водопадом. К сожалению, рекрутировать его в свою армию вам не удастся, однако в случае победы над этим грозным противником вы сможете заполучить Claws of Attack+15.

7. Мутировавший медведь

Ну а самый необычный персонаж Frozen Throne находится на первом этапе кампании ночных эльфов. В верхней части карты есть небольшой остров, на котором находится логово обычного с виду медведя. Но если приглядеться к нему повнимательней, можно заметить что этот представитель лесной фауны отличается от своих сородичей фиолетовым цветом шерсти. Наверное, так на него подействовал набор заклинаний Healing Ward, лежащий на этом острове.

Sitting Ducks



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

ВОЕННЫЕ ПОДРОБНОСТИ

СТАЛИНГРАД

■ Миссия 1

Сталинград в осаде. Штурм города неизбежен – это лишь вопрос времени. В планах высшего командования провести встречу двух высокопоставленных чиновников. Обсуждение дальнейшего плана действий на данный момент является наиважнейшей составляющей успешной обороны города. От итога встречи зависит судьба не только одного из основных промышленных центров СССР, но и всего хода войны на восточном фронте. Французский генерал Франклин О'Доннел, ключевая фигура в предстоящих переговорах, может и не дожить до этого светлого момента. Один из лучших снайперов уже прибыл из Берлина и готов навсегда заткнуть разговорчивого генерала. Ваша задача доказать профнепригодность немецкого стрелка путем его нейтрализации.

Первая миссия, не сложная, но динамичная, проходится всего за 3 минуты. В вашем распоряжении один снайпер. Кроме него О'Доннела защищают еще шестнадцать русских солдат. Никакой реальной поддержки они не представляют, но и забывать о них не стоит. Смерть последнего солдата означает провал миссии. Действовать придется быстро. Вражеский снайпер засел возле юго-западного угла здания к востоку от фонтана (1). Удачный расчет для отстрела ваших соратников. Чтобы заставить его сменить позицию, ползком двигаемся на запад, юго-запад вдоль каменного забора. Снимаем из

снайперской винтовки противника возле здания к юго-востоку от фонтана и продвигаемся немного дальше. Каменные статуи взявшихся за руки детей являются превосходным барьером между вами и вражеским снайпером. Последний покидает позицию и двигается на север к забору возле защищаемого дома. Это нам и нужно. Ползком возвращаемся на место, где вы начинали миссию. Заходим через левый вход в северо-восточное здание и поднимаемся на второй этаж (2). Наилучшей огневой позицией будет самое юго-восточное окно (3). Высунувшись в него, вы не попадете в поле зрения снайпера, однако он будет полностью для вас открыт.

■ Миссия 2

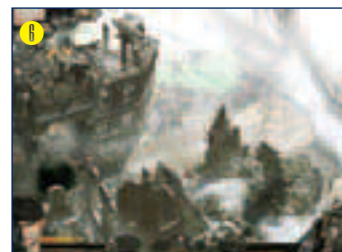
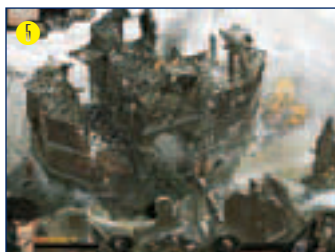
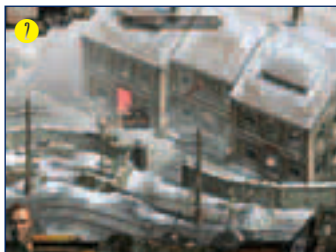
После очередной неудачной операции по устранению О'Доннела нацисты теряют терпение и переходят к более грубым и действенным методам. Небольшая бомбардировка, и от уже знакомой вам площади остались рожки да ножки. Отполировать атаку противник решает массированным наступлением. Цель миссии: любым путем защитить французского генерала, после чего всем отрядом запрыгнуть в самолет и покинуть локацию. Помимо снайпера в ваше распоряжение переходят десантник и сапер. Вся сложность миссии заключается в первых тридцати секундах – необходимо закрепиться на выгодных огневых точках до прихода первого отряда наступления. Противник наступлет небольшими группами по три-пять человек с противоположного вам бере-

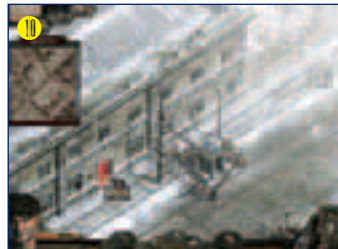
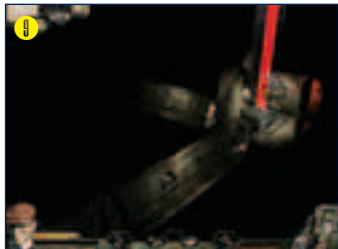
га. Соответственно, мост является ключевой точкой всего конфликта. Как только миссия началась, выбираем десантника и ведем его к пулеметной станции на юго-восток от часовни (4). Подобрвав оружие, передвигаемся в арку разрушенного здания, расположенного на юго-западе от фонтана. Здесь вам предстоит принять первые несколько атак. Как только первая группа пробегает мимо арки, кликаем на противника до полного его уничтожения. Пулемет, определенно, лучше винтовки справляется с «групповыми заданиями». В промежутке между первой и второй атакой переводим снайпера к западной стене здания с аркой. Второй отряд, перейдя через мост, занимает позицию на углу того же здания. Причем все как один поворачиваются к вам спиной. Выбираем десантника, бросаем пулемет и выходим из арки в тыл вражеского отряда. Всего одна граната накажет небрежного противника (5). Уходим обратно в укрытие. Этот маневр предстоит выполнить несколько раз. Иногда враг огibt дом с восточной стороны. В этом случае достаточно немного подождать, пока враг не будет пробегать (а он именно это и делает) мимо арки с северной от десантника стороны. Пулеметная очередь, и очередная атака фрицев захлебывается в собственной крови. Держать оборону следует до того момента, пока на мосту не появится противотанковое оружие. В тот момент, когда два противника, передвигающие пушку, сравняются с вашим укрытием, спокойно выходим из арки и расстреливаем их в спину (6). После чего со стороны фонтана заводим снайпера (предварительно рекомендуем пополнить его аммуницию в ящиках к западу от охраняемого в первой миссии здания). Вражеские стрелки, охраняющие мост, имеют небольшую дальность обзора, поэтому справиться с ними будет крайне легко. Любители всего большого могут перестрелять охрану из противотанкового

орудия, так заботливо оставленного врагами. Только вот развернуть эту машину будет непросто. Окончив зачистку моста, подтягиваем сапера к груде нацистских тел и осматриваем их на предмет всяких полезностей. После чего выбираем десантника и перебираемся через мост. Если по ту сторону осталась какая-то охрана, берем снайпера и выносим ее. Как показывает практика, на момент полной зачистки моста у него остается семь-восемь патронов. Теперь ваша задача заключается в беспешной и аккуратной ликвидации немногочисленного и невнимательного противника. Лучше всего это делать ножом. Для прикрытия можете перевести через мост снайпера. Обезопасив подход к взлетному полю, заводите всю группу в самолет. Миссия выполнена.

■ Миссия 3

Жизнь полна парадоксов. Вот, скажем, защищаете вы человека, жизнь рискуете, а он после этого берет и сдает вас врагу. Примерно так и вышло с нашим генералом – он оказался предателем. Да еще каким! Вся ваша бригада попала в заточение и в скором времени будет пущена в расход. Подождите, пока в камеру к десантнику не зайдет охранник. Одного удара хватит, чтобы его оглушить. После чего свяжите негодяя и выходите в коридор. Еще один недружелюбный, но безоружный противник сразу кинется к вам. Вырубите его и свяжите. Обыскав тело, подберите пачку сигарет. Бросив ее в угол коридора, отойдите к противоположной стене. На шум придет охранник из смежной комнаты и неосмотрительно встанет к вам спиной. Бей, не робей. Повторите фокус еще раз до полной зачистки прилегающего помещения. В соседней от вас камере вы найдете сапера и снайпера. Разобравшись в ситуации, направляйтесь к двери в сторону, противоположную лестнице. Выбираем десантника и зачищаем три близлежащие комнаты. Не забывайте про ящики,





в них вы найдете такие полезные вещи, как маяк, противогазы, пистолеты, аптечку и нож. Вернув часть обмундирования, спускаемся в канализацию через люк в одной из комнат (1). Спустившись по лестнице, атакуйте ножом стоящего к вам спиной охранника, сразу же достаньте пистолет и убейте прибежавшего второго. Путь свободен. В соседнем коридоре вы встретитесь со шпионом, который введет вас в курс дела и объяснит всю серьезность положения. О'Доннел собирается подробно изложить фашистскому командованию расположение наших войск (1). Необходимо перехватить его по дороге на роковую встречу. Единственный способ: заминировать дорогу. Но бронированная машина сдержит ударную волну, поэтому после взрыва генерала придется добить из снайперской винтовки. Масса дел, мало времени. В первую очередь зачистите всю канализацию – именно по ней вы будете передвигаться по городу. От места встречи со шпионом идите в противоположную от лестницы сторону. Выберите десантника и, взяв в руки нож, заходите в дверь. При удачном положении камеры убрать поочередно сразу трех охранника не составит проблем. Подтягиваем всю команду. И здесь подниматься по лестнице не следует: город явно к вам не гостеприимен. Одной из двух разумных точек подъема является последняя лестница вдоль коридоров по направлению вашего движения (1). По замыслу, вы должны вылезти на севере карты. Второй путь наверх лежит через люк, практически в самом начале канализации. В этом случае вы окажетесь на юго-востоке карты. Первый сценарий удобен, так как люк находится возле точки маршрута генеральской машины. Но непосредственно перед атакой необходимо найти взрывчатку, снайперскую винтовку и генеральскую форму. Поэтому начнем со второго. При удачном раскладе на поверхности вас обнаружат не сразу, и будет около десяти секунд, чтобы добраться до лю-

бого удобного укрытия. В доме к северу от вас находятся несколько ящиков (1). В одном из них найдите генеральскую форму. Теперь все пойдет быстрее – тандем шпиона и десантника может творить чудеса. На юге от люка расположена стройка. Нейтрализовав охрану, выберите сапера и проведите его до ящика. В нем лежит взрывчатка. Как только вы ее возьмете, активируется 15-минутный таймер. Поэтому оставьте сапера рядом с ящиком, выберите десантника, снайпера и шпиона. Вернитесь в канализацию. На этот раз вам нужна та самая лестница, выводящая на север карты. В ромбообразном здании к востоку от люка на последнем этаже найдите снайперскую винтовку. Отсюда и будет произведен долгожданный единственный выстрел. Тем временем уже пошел отсчет. Сапер подбирает два заряда взрывчатки и добирается по канализации до северного угла карты. Поставьте заряд южнее северного люка. Генералу, покинувшему подорванную машину, уготована участь вражеского снайпера из первой миссии.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЕВРОПА

■ Миссия 1

Европа встречает отвратительной погодой. Дождь и слякоть кругом и всюду. Но враг не дремлет. Глубоко в тылу врага готовится к отправке очень важной поезд. Нам жизненно необходимо проникнуть на станцию и захватить инициативу в свои руки. Думаю, не надо объяснять, как тщательно охраняются особо важные объекты. Лишь хитрость и скорость помогут вам попасть на заветную станцию. Итак, в вашем распоряжении вор и шпион. Одно из условий миссии: не поднимать тревогу. В ином случае засчитывается поражение. Карта

разделена на два участка: верхний и нижний. Посередине ров. Для начала зачищаем юго-восток (где вы и появляетесь). Первый противник, к западу от вас, наиболее подходит для открытия сезона. Ждем, пока он повернется спиной, и вырубам одним ударом правой. Теперь его надо связать и отнести к месту начала миссии. Здесь в скором времени будет склад таких же, как он. Обыскиваем шпионом тело и переодеваемся в форму рядового. К северо-западу от вас стоит хижина (1). Выбираем шпиона и идем туда. Внутри вы уви-

дите лейтенанта, стоящего спиной к вам. Не испытывайте судьбу – бейте сразу. Теперь надеваем его форму и выходим на улицу. Немного ждем, пока к дому не подъедет грузовик. Один из охранников на входе подбегает к машине, затем удаляется в хижину. Быстро заходим за ним (вы знаете, что делать). Опять выходим и поднимаемся на вышку. Нейтрализуем из шприца охранника и заносим его в маленькую будку на самой вышке. Спускаемся, привлекаем внимание последнего неприятеля на юго-востоке карты. Сздаи

ХОЧЕШЬ?

- Тестировать игры до появления их в продаже?
- Покупать новинки в день выхода?
- Получать оперативную информацию о чемпионатах по кибер спорту в момент покупки дисков?
- Покупать все нужные диски и все любимые игровые журналы в одном магазине?
- Выбрать реального партнера для игр в сети?

ДЛЯ ТЕБЯ!

открылся
новый магазин

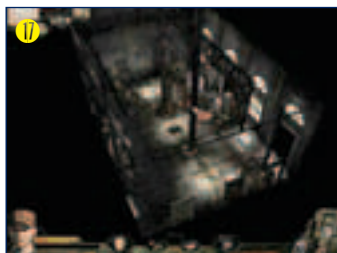
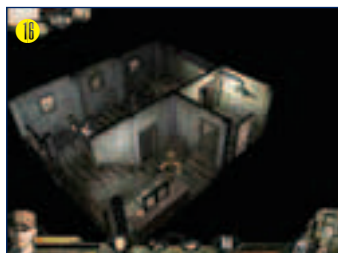
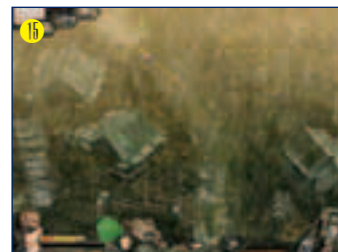
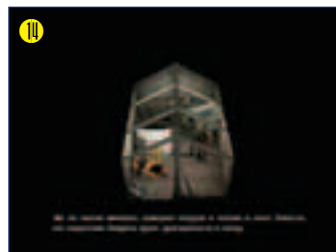
Дискавери

3000 компакт-дисков

- игры
- софт
- видео
- мультимедиа



магазин ОТКРЫТ с 9 до 21 без перерыва и выходных.
Москва, 1-й Хорошевский проезд, 16, корпус 1. м. «Беговая»,
тел. 946 0802



подводим вора и вырубам его одним мощным ударом. Связанное тело несем к месту начала миссии. Выбираем шпиона и от недавно образованного кладбища идем четко на запад. Необходимо отвлечь охранника (юг карты) в противоположную от вора сторону. Тогда последний может подбросить в десяти шагах от него пачку сигарет. Отползаем за колючее ограждение. Шпион перестает отвлекать внимание, а противник идет по направлению к пачке (17). Еще раз отвлекаем его внимание, но на этот раз уже в отдалении от своих соратников. Сзади действует вор. Следующий фриц патрулирует немного западнее. Его можно обезвредить, лишь усилив бдительность стрелка на башне. Будьте осторожны, попав в поле зрения бойцов с другой стороны рва, они вас мгновенно раскусят, и миссия будет провалена. Поджидая момент, выносим самого южного охранника и несем его на привычное место. Поочередно отправляем в нокаут двух бойцов возле башни и лейтенанта в разрушенном доме. Вором поднимаемся на вышку и устраним стрелка (18). Теперь выделяем оба персонажа и прокрадываемся в западное отверстие трубы. Здесь мы встретим двух дружелюбных персонажей, которые немного нам поспособствуют (19). Выходим из дома (северная сторона карты) и ликвидируем охранника, который нам докучал по ту сторону рва. Берем вора и отправляем его вдоль рва к восточному входу в канализацию (20). Поднявшись вверх, укладываем стоящих спиной врагов и получаем генеральскую форму (21).

Время вернуться к шпиону. Теперь все просто: шпион заманивает жертву (отдавая распоряжения), вор ее отключает. Саму станцию охраняют рядовые солдаты, так что серьезного сопротивления они не окажут (commandos039). Через пять-шесть минут сложенных действий путь на станцию свободен.

■ Миссия 2

Проникнуть на вокзал – это полдела. Теперь вам необходимо попасть на сам поезд. Миссия начинается во внутреннем помещении вокзала. Нейтрализуйте охранника, когда он повернется к вам спиной. Выберите шпиона и обыщите связанное тело. Теперь у вас есть форма. Заходим в соседнее помещение и отвлекаем одного из патрулирующих (22). Вырубам оставшихся врагов и двигаемся к выходу на перрон. Последний охраняется крайне небрежно, всего четырьмя солдатами. Поочередно отправляем в нокаут троих – последний находится в поле зрения снайпера, сидящего на крыше. Все тела заносим в здание. Затем выбираем вора и карабкаемся по северо-западной стене вокзала (23). Когда патрульный повернется спиной, выпрыгиваем на крышу и укладываем жертву. Осталось осторожно подойти к ничего не подозревающему снайперу и свершить акт возмездия. Спускаемся по юго-восточной стене и кладем последнего охраняющего перрон. Переходим к вагонам. Заведем шпиона в вагон к юго-востоку от здания вокзала и отвлечем внимание единственного находящегося в нем охранника. Теперь заведем вора – он за-

вершит дело одним ударом ноги. Основная проблема ликвидации охранников на путях – это стоящие рядом офицер и рядовой. Фокус с отвлечением не проходит, так как офицер сразу же поднимает тревогу. Единственно верный способ: отвлечь шпионом патрульного к северо-западу от вагона, желательно как можно дальше от неразлучной парочки. Остальное сделает вор. Выползаем с противоположного от поезда выхода из вагона. Кидаем пачку сигарет. Заползаем в вагон. Пока рядовой (ну не генерал же) обследует найденную пачку, вор появляется из другого выхода прямо за спиной генерала и скручивает его. Здесь важно как можно быстрее внести его увесистую тушку обратно в вагон. Если все прошло гладко, рядовой возвращается в исходную позицию, но уже один. Вор выходит второй раз из той же двери и забирает солдата с собой в вагон. Связанным, естественно. Далее спускаемся по путям на самый юг, где выносим последнего, мешающего нам противника. Подходя к поезду с юго-запада, вы останетесь незамеченными. (24). Не старайтесь снять стрелка на пулеметном расчете – он и так вас пропустит. Надо только момент правильный выбрать. Заводим в вагон шпиона. Он, как водится, отвлекает, а сзади уже подкрадывается вор. Мы внутри, поезд поехал, миссия выполнена.

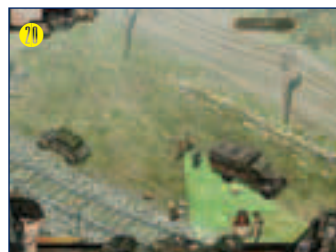
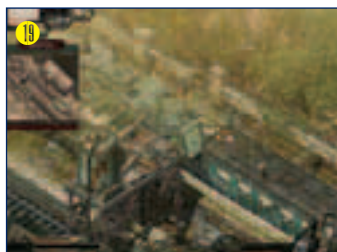
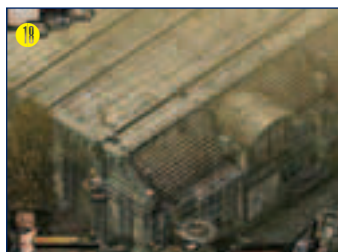
■ Миссия 3

Пока некоторые разъезжают на поездах, десантнику под вашим чутким руководством придется остановить разгрузку бомб. На всю операцию у вас есть пятнадцать минут. Хотя и десяти вполне бы хватило. Сразу после начала миссии ползком двигайтесь на восток. Старайтесь держаться дальше от низкого каменного забора. Достигнув конца карты, ждите, пока не придет грузовик. Он остановится к юго-востоку от забора, после чего несколько рабочих станут выгружать из него ящики (25). Идеальный момент незамеченным проб-

раться до такого же авто немного южнее прибывшего. Если даже вас заметят, ничего страшного – большой урон рабочие нанесут не в силах. Как только вы запрыгнете в машину, зазвучит тревога, и к вам сбегутся все отряды, находящиеся поблизости. То, что нужно. Размажьте всю нацистскую нечисть по колесам вашего грузовика. Брони хватит, чтобы зачистить весь северо-восточный квадрат. Не рекомендую подъезжать близко к стоящему на переезде танку. Ведет он себя спокойно, но кто знает, что за фокусы он может показать. Если несколько врагов ретировалось в недосыгаемую для вас зону (поле, южнее от полигона), выманивайте их: достаточно отъехать к северу по дороге, как они сами вылезут и пойдут за вами. Покончив с последним неприятелем, покидайте транспорт. Дом, расположенный в центре, лучше всего обойти с востока. Сделав предупредительный выстрел, охранник побежит к вам, огибая дом и огород. Самое время вернуться в грузовик. Раздавлив фрица, огибайте по его же маршруту дом (ползком, чтобы не задеть поле видимости танка). Внутри, кроме двух охранников, вы найдете винтовку, автомат и кучу патронов. Выходим из здания к забору. Делаем очередь из автомата – это должно привлечь всех находящихся вблизи охранников. Теперь, когда вы находитесь за оградой, вам понадобится только быстро кликать на врагов, выбегающих из калитки. Зачистив таким образом юг карты, неспешно входите во двор к западу от перекрестка (26). Именно там полным ходом идет отгрузка бомб. Здесь даже в открытом бою шансов на вашу победу несравнимо больше, чем у противника. Оборона действительно слаба.

■ Миссия 4

Вернемся к поезду. Как вы помните, во второй миссии мы оставили шпиона и вора в поезде, полным ходом нечисти. Они до сих пор там: живые и невредимые сидят в девятом вагоне и ждут, когда вы



**Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра**





их спасете. В самом начале под вашим чутким руководством только десантник. Высаживаемся на крыше последнего, одиннадцатого (считаем с начала поезда) вагона. Ваша первоначальная цель – спасти членов команды, тогда дела пойдут намного легче. Переходим к зачистке крыш десятого и девятого вагонов. Как только противник на дальней от вас крыше повернется спиной, достаём нож, перепрыгиваем на десятый вагон и быстро подходим (не бегите) к единственному его охраннику. Резким ударом в спину вырубам фрица и несем тело к хвосту вагона. Ложитесь. По замыслу, враг на девятом вагоне должен увидеть тело и направиться к вам. Пока он спускается с одной крыши, чтобы залезть на другую, встаем и бежим к самому краю. Когда враг вылезет наверх, вырубам его ударом ножа – он даже пискнуть не успеет. Снайпера трогать пока что не стоит. Заходим в девятый вагон (17). Первого стоящего к нам спиной положить будет крайне просто. Двух других, в самом конце, выносим на одном дыхании, пока те отвернутся в сторону окна. Друзья свободны! Выбираем шпиона и обыскиваем лейтенанта. Новая форма – новые возможности. Осталось зачистить оставшихся в вагоне и переходить к платформам. Шпионом отвлекаем единственного смотрящего в вашу сторону охранника. Десантник поднимается на крышу девятого вагона и снимает со спины снайпера. Слезает на платформу. Особых сложностей с ними возникнуть не должно – подбирайтесь ползком четко сзади (18). Далее возвращайтесь к началу десятого вагона, попутно собирая как можно больше автоматных патронов. Необходимо обезвредить всех охранников, кроме лейтенанта. В случае нападения он поднимает тревогу. Здесь нужно как следует подготовиться. Выделяем и переводим весь отряд в конец вагона. Встать надо так, чтобы из коридора вас не было видно. Включаем режим прикрития и делаем предупредительный выстрел в стену. Выбегает лейтенант и, не успевая достать оружие,

получает несколько очередей в торс. Срабатывает тревога – активируется одиннадцатый вагон. Именно здесь базируются весь основной охранный гарнизон состава. Противник наступает по три-четыре человека с промежутком где-то в минуту. Не сходя с места, принимаем несколько первых партий. При удачном раскладе они будут умирать, не успевая останавливаться. В перерыве между атаками подбирайте все оставшиеся от них патроны и возвращайтесь в формацию. Вагон – не самое удобное место для обороны, поэтому через несколько минут забирайтесь на его крышу (19). Автоматчики, выбегая из двери, будут получать солидную подкормку свинцом. Закончив отстрел, возвращаемся к вагонам после платформ. Начните с крыш, далее переходите к зачистке внутренних помещений. Серьезной опасности их обитатели не представляют, поэтому можно обойтись десантником и шпионом. Четвертый вагон нужно брать грубым штурмом. Для пущей уверенности обзаведитесь гранатами. Они находятся в третьем вагоне, к тому же почти не охраняются. Далее можно расслабиться: оставшиеся рабочий и два охранника вряд ли успеют понять, что с ними случилось. Одной гранаты будет вполне достаточно (20).

■ Миссия 5

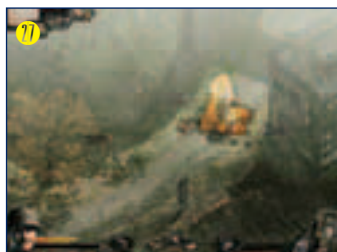
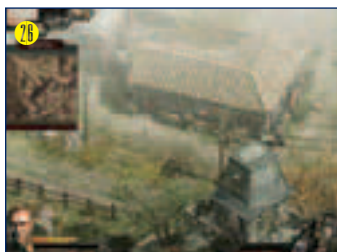
Конвой с произведениями искусства на подходе. Единственный шанс его перехватить – устроить ловушку в городе Форбах. Нюанс операции заключается в том, что город кишит вражеской нечистью, которая будет явно против вашей самостоятельности. Цель пятой миссии: расчистить территорию для засады. Будьте крайне осторожны: в восточной части города стоят два мотоцикла. Раздавшаяся тревога спровоцирует их на бегство. В этом случае миссия будет провалена. С самого начала ползком двигаемся на северо-восток. Охрана настолько невнимательна, что вы без труда доберетесь к расположенному там дому (21). Здесь лучше сохранить-

ся. Выбираем сапера и двигаемся в дом. При удачном раскладе находящиеся там два солдата будут стоять к вам спиной. Встаем и вырубам первого. Быстро бежим ко второму и кладем его. Теперь надо в ускоренном темпе их связать. Заняв дом, считайте, что прошли полмиссии. Сапером подбираем винтовку и все найденные патроны. Выбираем снайпера и заглядываем в южное окно – местность как на ладони. Снимаем врагов на площади к югу от дома. Переключаемся на сапера и выходим на улицу. Увесистым ударом кулака вырубам охранника, сидящего на углу к востоку от вас. Подбираемся ближе к первому мотоциклу и одним коктейлем Молотова разносим его в пух и прах. Бегите обратно в дом. Вывалившая толпа охранников начинает вас судорожно искать. Переключаем снайпера в режим прикрития, выбираем пистолет и наводим на южную дверь. Сапером выглядываем из окна и стреляем в воздух. Теперь фрицы лмятся в ваш дом. Переходим к внутреннему виду и помогаем снайперу отстреливать гостей. То же самое повторите с восточным окном. Вся северная часть карты очищена – можно спокойно выходить. Охрану второго мотоцикла (южнее первого) можно снять из снайперской винтовки. К этому моменту у меня осталось к ней восемнадцать патронов. Обезвредив солдат возле мотоцикла, выбираем сапера и кидаем в него второй коктейль (22). Снайпера – в режим прикрития, саперу в руки гранаты. Первая партия встревоженных врагов разлетается кровавым фонтаном, вторая – на подходе. Лимонок и газовых гранат должно хватить на всех атакующих. Далее снайпером вырезаем всех оставшихся и успешно завершаем миссию.

■ Миссия 6

Захватив целый город, вы не будете иметь и минуты, чтобы полюбоваться здешними красотами. Вражеский конвой уже близко. С момента начала миссии до первой атаки проходит около тридцати секунд. С умом распоряди-

тесь этим временем. Выбираем снайпера и трех союзников. Заводим их в дом к северу от главной площади. Двух дружественных солдат переводим в режим прикрития для сдерживания входной двери. Сапера и его компаньона поднимаем на третий этаж, последнему даем команду высунуться из окна, выходящего на главную площадь, и автоматически отстреливать противника. Сапер и его тройка заходят в здание южнее главной арки (запад от площади). Двое держат входную дверь, командос и союзник (режим прикрития и в окно) поднимаются наверх. Далее ситуация развивается более-менее самостоятельно. Враги, проходящие на площадь через главную арку, отстреливаются союзниками (23). В особых случаях используйте снайпера. Экономьте его патроны, они еще пригодятся. Через несколько минут в центр города прорывается танк. Не обращайте внимания, он здесь исключительно для антуража. Как только появится первый конвой, выбираем сапера и подходим западному окну с видом на поле. Переключитесь на базуку и ждите, пока ведущий БТР остановится (24). Дальности стрельбы как раз хватит для выстрела перед самым носом бронемашины. Как только ее разнесло на куски, под ваше командование переходит десантник. Только не спешите им что-либо предпринимать – даже он не справится с парой десятков окруживших грузовик солдат. Второй залп из базуки разнесет в клочья собравшуюся на месте БТР кучу суетливых фрицев. Выбираем снайпера и смотрим в окно на центральную площадь. Убедитесь в том, что ни одна живая душа не пасется внутри города. После чего выходим из здания и направляемся к юго-западному проходу из города. Именно здесь расположена самая удобная огневая точка для отстрела второго БТР. Как только атакующая волна спадет, приказываем десантнику покинуть грузовик. Аккуратно пробирайтесь северным путем до главной городской арки. Для прикрития ис-



X²

THE THREAT



УГРОЗА

- ✖ Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
- ✖ Уникальная графика
- ✖ Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
- ✖ Строительство своей собственной империи



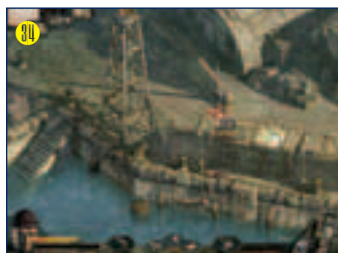
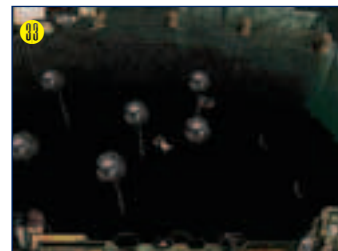
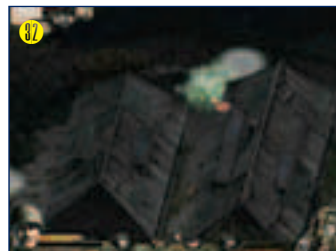
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP
Pentium® III 500 МГц; 128 МБ RAM;
Видео 32 МБ; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP
Pentium® III 1300 МГц;
*256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz.cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатной! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 72-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.





пользуйте снайпера – выходящие на север окна вполне сгодятся. Как только десантник достигнет центральной площади, заводите его в северный дом (со снайпером). Долгожданная встреча друзей ознаменует конец европейской кампании.

НОРМАНДИЯ

■ Миссия 1

Поздравляю, господа, мы попали в самые тылы врага. Через несколько часов на пляже Омаха начнется полномасштабное наступление войск союзников. От нас требуется как можно быстрее сократить оборонительный арсенал противника и ослабить его внутреннюю инфраструктуру. В вашем распоряжении только сапер и вор, но и они способны на многое. Итак, к северу от начальной точки миссии находятся один недостроенный и два уже готовых дома. Ползком огибаем их с восточной стороны и упираемся в западный край карты (41). Солдат к югу от вас легко устраняется одним ударом сапера. Занимаем исходную позицию немного поодаль решетчатого забора, выбираем сапера и стреляем по бочкам с горючим. Как результат, уничтожено несколько бронемашин (42). Остальную технику добиваем из базуки. Быстро отползаем к западной стене здания. Всеобщая мобилизация противника вам только на руку. Достаем гранаты и занимаем позицию между двух готовых построек. Первым делом уничтожаем патруль с собакой (43). На взрыв прибегают еще несколько охранников. Для них у сапера имеется вторая граната. К востоку от вас рас-

положен склад. Проникнуть туда незамеченным не составит проблем. При особом желании можно их всех перестрелять, спрятавшись за западную стену здания. Внутри склада всего один охранник, и тот смотрит в стену. Вырубам его и проходим в смежное помещение. Здесь в ящиках вы найдете массу полезных вещей, в том числе несколько зарядов взрывчатки. Один из них заложите в центре склада, второй оставьте для цистерн с топливом. Они расположены в северо-восточном углу карты и довольно хорошо охраняются. К этому моменту у меня оставались еще два снаряда для базуки. Сами понимаете, как далеко им пришлось лететь. Закладываем вторую взрывчатку под цистерны и отходим. Взорываем. Миссия пройдена.

■ Миссия 2

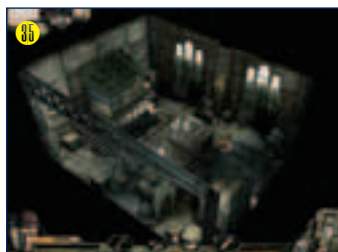
Идут последние приготовления к высадке на побережье. Но, о ужас, решающее сражение может закончиться не начавшись. Стоящие в доке корабли противника с легкостью подавят самое дерзкое наступление. Они должны быть уничтожены. Это первая и последняя миссия, где появляется морпех. Знатный товарищ – мастер на все руки. Перед тем как спрыгнуть в воду, надеваем акваланг. Нажимаем значок погружения и срезаем кусачками все подводные мины (44). Далее продельываем отверстия в решетчатом заграждении и всплываем. К северу от вашей лодки есть удобная лестница на пирс. Расстреливаем в спину стоящего между двух ящиков охранника. Лучше использовать пистолет, так как ножи нам еще пригодятся. Ползем на северо-запад и огибаем сеточный забор. Убиваем в упор патрульного и бежим к телу первого солдата (45). Обязательно подберите с тела винтовку, ее большая убойная сила значительно облегчит вам жизнь. Заметив перед складом тело, прибежит безоружные морячки. Перестреляйте их из винтовки и заходите на склад. Четыре охранника – четыре пули. Склад свободен. Здесь, в центре здания, мы подби-

раем первую мину. Выходим и двигаемся на северо-запад к командной будке. Тихо снимаем ножом охранника и самого генерала. Прибравший моряк не должен поднять тревоги. Поэтому подберите второй нож и воткните его в незваного гостя. С командного пьедестала открывается отличный вид на утреннее построение. Одной гранаты вполне хватит. Ложитесь. Сбежавшие из северного ангара фрицы вас не заметят. Дождитесь, пока их скопится побольше, и используйте вторую гранату. Переключитесь на ружье и покончите с оставшимися двумя-тремя врагами. Заходим на склад к северу от возвышения (46). Здесь вы найдете второй необходимый заряд. Переключаем рубильник, надеваем акваланг и двигаемся к кораблям. После того как вы закрепили мины, вернитесь к юго-восточному складу. Детонируем снаряды.

■ Миссия 3

Под шквальным огнем оборонительных орудий производится долгожданная высадка союзников. Ситуация не из простых: три пулеметных расчета, два крупнокалиберных орудия и бункеры, до отказа заполненные противником. У вас в наличии один десантник, несколько подконтрольных союзников и пушечное мясо в виде десятка неуправляемых солдат. Несмотря на такой расклад, миссия довольно проста. Выделяем союзников и ползком двигаемся на северо-запад к прикрытию из ящиков. От них на север к стене обрыва. Не отвлекаясь на такие мелочи, как поле зрения, начинаем выносить солдат. Они настолько увлечены обстрелом берега, что вас просто не замечают. Медленно продвигаемся на восток к первому расчету. Освободив позицию, ползем на север по единственному не обнесенному проволокой подъему. Далее опять на восток. Обезвредить второй пулеметный расчет крайне просто – все солдаты стоят к вам спиной. К западу от подъема находится третья огневая позиция. Нейтрализуется так же, как и предыдущая. После чего выезжа-

ет минный тралщик и выполняет свой первоочередной долг (48). В нескольких метрах на север вы найдете пробоину в стене – это самый безопасный способ пробраться на вражескую территорию. Попутно отстреливая рассеянных офицеров, продвигаемся к первому орудью. Заходить нужно с южной стороны, тогда, попав в самый эпицентр вражеской активности, отряд останется незамеченным. Особое внимание уделите всем находящимся во рву к югу от вас. Достаточно подползти к самому его краю, чтобы оказаться на прямой линии огня. Обогнув орудие с восточной стороны, обезвредьте коменданта возле его входа (47). Всем скопом забегаем в здание и разносим все на кусочки. Самое время подводить десантника. Следуйте по тому же маршруту. Достигнув орудия, перепрыгивайте ров и залезайте на каменную крышу. Первым делом вам надо захватить пулемет, после чего двумя очередями сметаем всех с возвышения. Снова выбираем штурмовую группу и двигаемся на восток до входа во второй бункер. Он расположен в самом конце рва. Подавить огнем четырех находящихся возле орудия охранников будет крайне просто. Любителям тактических изощрений рекомендую выбрать десантника и зачистить бункер к югу от первого орудия. Там, на втором этаже, вы найдете ящик с гранатами (49). Заходите в здание. В самой удаленной комнате через амбразуры ведут огонь несколько рядовых и офицер. Они даже не заметят, как вы зашли, бросили гранату и вышли (50). Их бесславный конец означает нашу триумфальную победу. ■



ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ НА ДЕНЬ



Заткните
соседу



Помыть
улицу



Помыть
лицо



Сделать
задание



Забрать
желез
с работы



Сходить в
закупки

Dead to Rights

НАСТОЯЩИЙ PERFORMANCE ОТ PHILIPS



Philips FW-M777 – топовая модель новой линейки аудиосистем Performance.

Подтверждая авторитет европейского лидера цифровых технологий, Philips продемонстрировал свои возможности в области интеграции различных отраслей. Итогом работы стала новая линейка HiFi-аудиосистем Performance с расширенными возможностями подключения. Главной особенностью всех моделей серии стала возможность подключения к PC и игровым приставкам. Цифровой порт USB 1.1 и прилагающийся софт позволяют прослушивать музыку формата MP-3 непосредственно с вашего компьютера, а также добавить любимую композицию к звуковому фону игры, воспользовавшись функцией микширования (MIX-IT – только для моделей FW-M777 и

FW-M567). А воспользовавшись функцией Gameport, вы заметно улучшите качество звучания своей консоли, чего нельзя добиться от динамиков телевизора. Два устройства из линейки (FW-M777 и AZ 2558) оснащены еще и низкочастотным динамиком WooX. Стоит также отметить стильный дизайн представленных аудиосистем, способный вызвать зависть ваших друзей. Новая линейка представлена двумя мини-системами FW-M777 и FW-M567, микросистемой MC-M570 и бумбоксом AZ 2558. Все перечисленные модели уже доступны в РФ по цене от 6500 до 10 000 руб. Ищите мини-тест топовой модели линейки в следующем номере «Страны Игр». ■

СКОРОСТНОЙ СКАНЕР ОТ CANON

Компания Canon выпустила очередной сканер среднего ценового диапазона, обладающий неплохой для своего класса скоростью работы. На сканирование одной страницы CanoScan 3200F тратит всего 15 секунд. Максимальное разрешение составляет 1200x2400 dpi при 48-битной глубине цвета, а встроенный аналого-цифровой преобразователь позволяет интерполировать его до 9600x9600 dpi. Модель также оборудована интегрированным 35-миллиметровым адаптером для сканирования негативов. Покупателей ожидает стильный дизайн, надежность и качество выполняемой работы, уже ставшие для Canon традицией. Благодаря существенно усовершенствованному драйверу и сопутствующему программному обеспечению стало возможным значительно увеличить производительность и упростить сам процесс сканирования. Для подключения к ПК новинка использует интерфейс USB 2.0. Поставки CanoScan 3200F уже начались, поэтому вскоре модель появится на прилавках российских магазинов. Согласно официальной информации, розничная цена сканера составит менее \$130. ■

вым адаптером для сканирования негативов. Покупателей ожидает стильный дизайн, надежность и качество выполняемой работы, уже ставшие для Canon традицией. Благодаря существенно усовершенствованному драйверу и сопутствующему программному обеспечению стало возможным значительно увеличить производительность и упростить сам процесс сканирования. Для подключения к ПК новинка использует интерфейс USB 2.0. Поставки CanoScan 3200F уже начались, поэтому вскоре модель появится на прилавках российских магазинов. Согласно официальной информации, розничная цена сканера составит менее \$130. ■

MINISD КАРТЫ ОТ MATSUSHITA

Один из самых миниатюрных носителей информации, флеш-карта стандарта miniSD (SD – Secure Digital), начал проникать на рынок, о чем свидетельствует заявление компании Matsushita о начале поставок карты 128 Мбайт (варианты 32 и 64 Мбайт поступили в продажу еще в начале этой осени). Однако, учитывая небольшое количество устройств, присутствующих на рынке и поддерживающих этот формат памяти, в комплекте с карточкой идет специальный переходник, позволяющий использовать miniSD в любых моделях со стандартным SD слотом. Размер этих флеш-карт составляет всего 20x21.5x1.4 мм, что делает их применимыми практически в любых сотовых телефонах, карманных компьютерах и цифровых камерах. Кроме того, они обладают достаточной для этих целей скоростью передачи данных – порядка 2 Мбайт/с. В дальнейшем компания планирует выпуск карт объемом 256 и 512 Мбайт, поддерживающих скорость 10 Мбайт/с. Ориентировочная стоимость новинок пока неизвестна. ■



15-ДЮЙМОВЫЕ TFT-МОНИТОРЫ ОТ BENQ

Компания Benq объявила о начале поставок новых жидкокристаллических мониторов FP557/567. Новинки отличаются демократичной ценой (около \$330), но обладают при этом достойными техническими характеристиками, среди которых малое время отклика – всего 16 мс, что является очень высоким показателем для устройств такого класса. Это особенно важно для игр.



Старшая модель FP567 имеет чуть большую контрастность (500:1), чем FP557 (400:1). Быстро установить оптимальные настройки разрешения и положения изображения на экране позволяет клавиша iKey. Для ручной подстройки используется интеллектуальная система меню iScreen. Новинкам сопутствует очень стильный дизайн, а также приятный бело-фиолетовый цвет корпуса. Максимальное разрешение экрана составляет 1024x768, а размер зерна равен 0.29 мм. Увидеть эти модели на полках магазинов можно будет уже в самом ближайшем будущем. ■

8-СКОРОСТНОЙ ПИШУЩИЙ DVD ПРИВОД ОТ TDK

Компания TDK, пользующаяся заслуженным авторитетом среди производителей пишущих приводов и CD-R дисков, начала поставки своего нового DVD-RW/+RW драйва, поддерживающего максимальную скорость записи 8x. Модель TDK Indi 840G полностью совместима с большинством распространенных сегодня форматов: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD-RW, а также CD-R/RW. Однако со скоростью 8x может быть записана лишь болванка стандарта DVD+R, а DVD-R пишется только на 4x. CD-R диск записывается на 40x, а перезаписывается на 24x, что является стандартным показателем для приводов такого класса. Ориентировочная цена устройства составит \$280, что обусловливается как высокими скоростными характеристиками, так и отличным качеством продукции TDK. Стоит также отметить, что восьмискоростные приводы TDK на рынке не одиноки – некоторые другие компании также начинают поставки аналогичных устройств. Желающим приобрести подобную модель стоит задуматься о рациональности такой покупки: цены на пишущие DVD в последнее время стремительно падают, и вполне возможно, что уже совсем скоро такой привод можно будет купить за значительно меньшие деньги, либо приобрести более скоростную модель за аналогичную стоимость. ■



МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ФОТОПРИНТЕР EPSON

Новая модель фотопринера Epson R800, помимо высоких характеристик для обычных и фотоматериалов, обладает возможностью печати на CD и DVD дисках – довольно удобная и нужная функция, особенно для обладателей больших архивов компакт-дисков. Помимо этого принтер поддерживает высокое разрешение фотопечати – до 5760x1440 dpi при использовании шестичетверного нанесения изображения на бумагу. Максимальная скорость работы с текстовыми документами составляет 17 страниц в минуту, а фотография размером 5x7» выводится за 45 секунд. Подключение к компьютеру осуществляется посредством интерфейса USB 2.0 или порта IEEE1394 (FireWire).



Высокое качество изображения обеспечивается минимальным размером капель – всего 1.5 пиколитра, что является одним из самых низких показателей среди подобных устройств. Цена новинки пока не сообщается, а появление на рынке ожидается в январе следующего года. ■

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ RADEON 9800 XT ОТ ASUS

Компания ASUSTeK, совсем недавно вышедшая на рынок видеоплат на основе чипов ATI, объявила о выпуске ограниченной серии карт Radeon 9800XT, отличия которых от аналогичных моделей будет заключаться лишь в более богатой комплектации. Эксклюзивность новинки заключается в том, что выпущена она будет всего в 2000 экземплярах. Помимо традиционно широкого набора утилит и игр, в комплект входят всевозможные провода и кабели, устройство для чтения флеш-карт семи различных стандартов с USB интерфейсом и фирменный футляр для хранения дисков. Все это будет упаковано в стильный чемоданчик, что, впрочем, для рынка видеоплат уже становится обычным: мы встречали карты в сумках, деревянных коробках и банках. Технические же отличия от оригинала видеоадаптер иметь не будет. Эксклюзивный выпуск приурочен к рекордному уровню поставок продукции компании – свыше 700 тысяч видеокарт за прошедший сентябрь. Цена новинки не указывается. ■



НОУТБУК НЕОБЫЧНОЙ КОМПЛЕКТАЦИИ ОТ GIGABYTE

Анонс нового ноутбука, основанного на платформе Intel Centrino, уже давно не вызывает особого интереса, так как большинство подобных моделей обладают довольно стандартными техническими характеристиками и различаются лишь ценой, которая в большинстве случаев зависит от частоты установленного процессора Pentium M. Что касается новинки Gigabyte N501, то ее ориентировочная стоимость составит порядка \$1000. При этом предполагается, что в ее основе будет лежать процессор Pentium M 1.6 ГГц, а объем памяти в базовой версии составит 1 Гбайт (!). Модель будет

оборудована адаптером беспроводных сетей i802.11b, являющимся стандартным интегрированным устройством для платформы Intel Centrino. Более точной технической информации на данный момент пока не поступало, однако в пресс-релизе компании подтверждается тот факт, что ноутбук будет нацелен на эконом-сектор рынка. ■



WarOS 2098



Стратегия в реальном времени.
Когда надежда почти умерла, на экранах локаторов появилась неизвестная планета...

- поведение техники контролируется электронным блоком управления, который можно купить или запрограммировать самостоятельно
- боевые машины конструируются из отдельных блоков
- 3D графика с разнообразными ландшафтами
- 16 миссий, где Вам предстоит решать локальные тактические задачи и планировать стратегические операции.

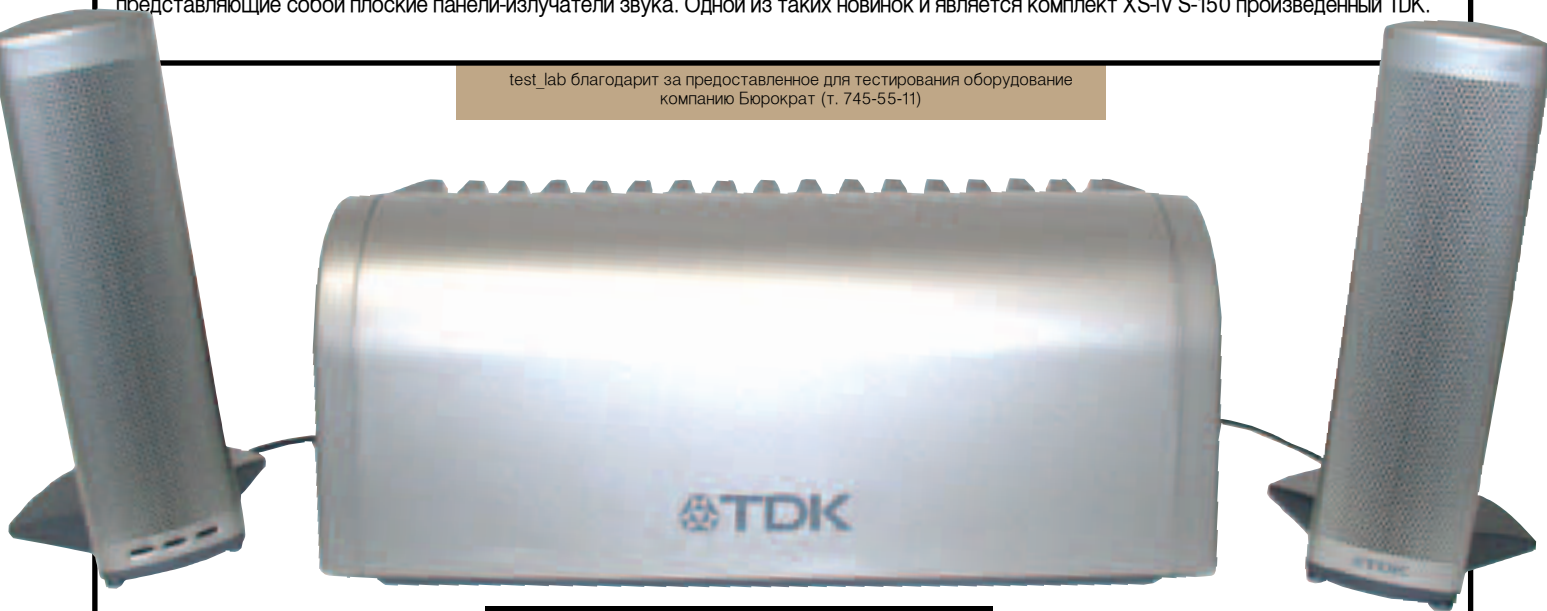
АКУСТИКА TDK XS-IV S-150

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЗВУЧАНИЯ

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

В последнее время стали появляться акустические системы, построенные с использованием громкоговорителей нового поколения NXT, представляющие собой плоские панели-излучатели звука. Одной из таких новинок и является комплект XS-iv S-150 произведенный TDK.

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование
компанию Бюрократ (т. 745-55-11)



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМЫ

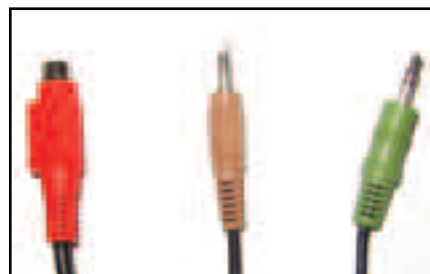
<i>PMPO:</i> 150 Вт	<i>Интерфейсы:</i> аудиовход:
<i>RMS:</i> 2x16.5 Вт (сателлиты),	MiniJack 3.5 мм стерео
2x21 Вт (сабвуфер)	<i>Питание:</i> внутренний блок пита-
<i>Частотный диапазон:</i>	ния, 220 В
50-20000 Гц	<i>Габариты:</i> 2.5x24.4x6.9 см
<i>Функции контроля:</i> низкие частоты, высокие частоты, громкость	(сателлиты), 15.2x12.7x40.6 см (сабвуфер)



Плоскопанельный сателлит системы.



Элементы коммуникации, расположенные на сабвуфере.



Разноцветные провода для соединения системы.

Мультимедийные колонки TDK XS-iv S-150 – это комплект активной 2.1 акустики с необычным, поражающим воображение дизайном. Пластиковый сабвуфер выполнен в форме трубы, с двух сторон которой располагается по одному динамику в 21 Вт, что позволяет усилить мощность воспроизводимого низкочастотного звука. Комплект дополняют два плоскопанельных сателлита, изготовленных с использованием технологии SurfaceSurround™, разработанной компанией NXT (<http://www.nxtsound.com/general/home.php>).

Сабвуфер обычно ставят на пол, но в данной системе существует возможность изменить его местонахождение, подвесив колонку на стене с помощью предназ-

наченных для этого отверстий. Сателлиты также можно установить двумя способами – либо на входящей в комплект подставке для размещения на столе, либо прикрепить к монитору или стене с помощью специального монтажного набора, поставляемого вместе с акустикой.

Все коммуникационные разъемы и выключатель питания находятся на задней панели низкочастотной колонки, причем каждый вход окрашен в свой цвет, что упрощает подключение системы. Соединение TDK XS-iv S-150 с аудиоисточником осуществляется с помощью кабеля, на обоих концах которого имеются разъемы MiniJack 3.5 мм стерео зеленого цвета. Правая колонка (с регуляторами управления) присоединяет-

ся к сабвуферу (красный провод) разъемом, напоминающим S-VIDEO (гнездо R OUT), а левая (коричневый провод) обычным MiniJack 3.5 мм моно (гнездо L OUT).

Сателлиты, толщиной всего 25 мм, воспроизводят очень приятный звук, что обусловлено применением технологии SurfaceSurround™: если активизировать плоскую поверхность в определенном месте с определенной частотой, то ее колебания будут излучать звуковые волны, причем звучать можно заставить практически любой материал, начиная от бумаги и заканчивая высокотехнологичным углепластиком.

На предельной громкости при максимальных значениях баса наблюдаются небольшие «запи-

рания» у сабвуфера, но эта проблема решается снижением уровня низких частот. У сателлитов же сложностей при воспроизведении музыки, игр и фильмов не обнаруживается, а из-за звучания всей поверхностью колонки играют, в отличие от обычных «поршневых» систем, необычно ярко. За счет того, что звук от вибрирующей основы расходится вперед и назад, приобретает дополнительный объем звучания.

TDK обозначает акустическую систему класса XS-iv в первую очередь как игровую (<http://www.tdk.com/speakers/tremors150.html>), и можно сказать, что с этой функцией S-150 вполне справляется, прекрасно воссоздавая звуковую картину происходящего на экране. ■

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



ВЬЕТКОНГ



© 2002, 2003 Вьетконг, Разработчик - Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Издатель - Gathering. Все права защищены.
© 2003 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РФ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

ПОРТАТИВНЫЙ DVD-ПЛЕЕР MUSTEK PL207

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

Переносной DVD-плеер Mustek PL207 сразу производит хорошее впечатление: компактный корпус, широкий жидкокристаллический дисплей, большое количество поддерживаемых форматов, удобное управление.

При проигрывании DVD-дисков качество изображения приемлемо только на невысокой яркости. При максимальном значении цвета становятся блеклыми, а полутона сливаются, возникают проблемы на границах ярких и темных оттенков, например, желтого и черного: вдоль линии раздела цветов возникает тонкая белая или черная полоса, поэтому для достижения качественного изображения при просмотре фильмов мы рекомендуем устанавливать среднюю яркость.

Следует отметить высокую инертность дисплея: быстро перемещающиеся объекты оставляют за собой заметный шлейф. Небольшие углы обзора экрана, причем как по горизонтали, так и по вертикали. Даже при отклонении от перпендикулярной дисплею оси всего лишь на несколько градусов изображение либо тускнеет, либо становится негативным. Однако эти параметры не могут стать решающими при выборе данной модели, ведь нельзя ожидать от мобильной DVD-системы качества стационарной.

Соотношение сторон экрана может изменяться: полноэкранный режим, 16:9 и 4:3. Кроме того, устройство поддерживает дополнительные опции, предусмотренные на DVD-дисках.

Помимо DVD, на плеере можно просматривать графические изображения и слушать музыку. Несмотря на небольшой размер мобильных динамиков, Mustek PL207 воспроизводит звук очень хорошего качества. Имеется возможность навигации по папкам mp3-дисков, но ни названия файлов, ни id3-tag'i на русском языке плеер не поддерживает; нет возможности смотреть картинки или содержание диска в режиме проигрывания песни. Модель поддерживает и обычный аудиоформат (audio CD).

Непосредственно под дисплеем расположены ручки настройки яркости и цветности, все остальные кнопки находятся на панели рядом с дисковой декой. Управление плеером очень простое, а расположение кнопок удобное. На боковой панели устройства расположены видео- и аудиовходы и выходы, с помощью которых можно соединять его с различной аппаратурой.

Удачное расположение кнопок делает использование функций плеера комфортным и приятным.



test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компанию Citilink (www.citilink.ru, 745-2999)



DVD-плеер Mustek PL207 – компактный дизайн и удобное управление.

ХАРАКТЕРИСТИКИ MUSTEK PL207

Совместимые форматы: DVD, audio CD, Photo CD, VCD, Super VCD, DVCD, CD-RW, CD-R, CD MP3, CD JPEG
Монитор: LCD TFT 7" (17.8 см) с соотношением сторон 16:9
Выходы: аналоговые PAL/NTSC, цифровой аудио
Размеры: 196x50x28 мм
Вес: около 800 г
Питание: 12 V/1.66 A
Примерная цена: \$500

Самым важным из них является видеовыход, позволяющий просматривать DVD и картинки на телевизоре, при этом качество выводимого на экран изображения значительно лучше, чем на мониторе самого плеера; можно использовать выход s-video.

К мобильному дисплею Mustek PL207 подключается видеоматрица или приставка (через видеовход), но в связи с невысоким качеством миниатюрного LCD эта функция теряет свою актуальность. Практически на всех современных DVD-дисках имеется пятиканальный звук, поэтому модель оснащена цифровым выходом для коаксиального кабеля, дающего возможность использовать стереосистему 5.1. Есть выход и для обычных наушников.

В комплект поставки Mustek PL207 входит пульт дистанционного управления, с которого можно управлять всеми функциями плеера, в том числе режимом повтора, субтитрами, переключением аудиоканалов (L-L, L-R, R-R) – последняя возможна лишь при воспроизведении CDA-дисков. Единственный недостаток пульта заключается в отсутствии регулятора громкости.

Плеер может питаться не только от сетевого адаптера, входящего в комплект, но и от аккумуляторной батареи. При емкости 4000 mAh Mustek PL207 работает 3.5 часа, 6000 mAh – 5.5 часов. Режим зарядки во время эксплуатации не предусмотрен. Специальный провод позволяет подключать устройство к прикуривателю автомобиля, но заряжать аккумулятор от него нельзя.

ВЫВОДЫ

Mustek PL207 – универсальный плеер, сделанный для тех, кто хочет смотреть DVD как в дороге, так и дома, ограничившись при этом покупкой единственного устройства. Используйте его как переносной DVD-проигрыватель или подключайте к телевизору. Не хватает только встроенной игровой приставки – она удачно дополнила бы модель. ■

DVD-плеер Mustek PL207: вид справа.





BEYOND THE FRONTIER



- X Необъятная игровая вселенная
- X Многообразие сюжетных линий
- X Полная свобода действий
- X Более тысячи космических объектов
- X Потрясающие визуальные эффекты
- X Трехмерное звуковое сопровождение



ЭПИЗОД I

ПО ТУ СТОРОНУ ГРАНИЦЫ



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 166 МГц; 32 Мб RAM;
3-D видеокарта; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 233 МГц; 64 Мб RAM;
3-D видеокарта.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.



ЗВУК ДЛЯ ИГР И ЖИЗНИ

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

За последние несколько лет на рынке звуковых карт произошло множество качественных изменений. При анализе процесса развития характеристик как профессиональных, так и мультимедийных аудиокарт можно проследить тенденции к некоторому их взаимному сближению. Это не значит, что профессиональная техника стала сдавать свои позиции в области качественного звука; напротив, мультимедийные карты приобрели более качественное звучание, свойственное профессиональным, а те, в свою очередь, получили некоторые функции, присущие ранее мультимедийному оборудованию. Вероятно, это объясняется быстрым ростом числа домашних компьютеров, а также их использованием в качестве развлекательных центров.

Многие еще помнят время, когда пределом совершенства являлись звуковые устройства типа Sound Blaster 16 и четырехскоростные приводы CD-ROM. Теперь запросы выросли – компьютер превращается в домашний кинотеатр и игровую машину с поддержкой пространственного звучания. Разумеется, с повышением пользовательского спроса растет и спрос профессионалов-разработчиков, использующих упомянутые технологии. А производители звукового оборудования стремятся удовлетворить и тех и других, предлагая на выбор устройства обеих категорий. В этом обзоре мы протестировали ряд мультимедийных карт, в той или иной степени обеспечивающих поддержку трехмерного звука. Заметим, что три участника теста произведены фирмами, специализирующимися в области профессиональной аудиотехники (Terratec, M-Audio, Audiotrak).

ТЕХНОЛОГИЯ

Цифровой звук

Сердцем любого звукового устройства является кодек – кодер-декодер. Он служит своего рода мостом между реальным аналоговым миром и его цифровым представлением в компьютере. Иными словами, кодек осуществляет цифро-аналоговые и аналого-цифровые преобразования звукового сигнала. От характеристик этих преобразований зависит в итоге качество звука.

Дело в том, что аналоговый сигнал является непрерывным во времени, подобно линии, проведенной карандашом по листу без отрыва. Однако во внутреннем мире компьютера вся информация может быть представлена лишь в цифровом виде, а значит, является дискретной, то есть непрерывность ее теряется. Чтобы пояснить, продолжим аналогию с изображением линии. Читатель наверняка сталкивался с тем, что, например, в любом графическом редакторе при масштабировании растрового (состоящего из множества точек) изображения становится отчетливо видно точки, образующие изображение, а линии теряют свою гладкость. Таким образом, качество картинки определяется количеством точек на единицу площади (разрешение) и количеством всех возможных цветов точки (глубина цвета). Непрерывная линия становится дискретной. Однако при достаточно высоком качестве изображения чувствительности человеческого глаза уже не хватает, чтобы заметить несовершенство картинки, и она воспринимается как непрерывная.

Нечто подобное происходит и при аналогово-цифровом преобразовании (оцифровке) зву-

test lab благодарит компанию Multimedia Club (т. 943-92-90) за предоставленное для тестирования оборудование.

ка. Уровень сигнала (уровень электрического напряжения), поступающего с аналогового входа звуковой карты в кодек, измеряется через определенные равные периоды. Например, при оцифровке звука с качеством, аналогичным качеству аудиокомпакт-диска, величина этого периода равна $1/44100$ с. Обычно на практике используют обратную величину, называемую частотой дискретизации, которая в приведенном примере равняется 44100 Гц. Частота дискретизации сравнима с разрешением растрового изображения и показывает, сколько замеров уровня происходит за секунду. Чем она больше, тем выше качество цифрового сигнала.

Однако в цифровом виде записывается не точное значение уровня сигнала, а ближайшее к нему из всех возможных дискретных значений. Множество возможных дискретных значений определяется количеством бит (разрядностью), отводимых на запись результата каждого замера. Например, с помощью одного бита можно закодировать всего лишь два значения – 0 и 1 (есть сигнал, нет сигнала), а с помощью двух бит – 00, 01, 10, 11 (двоичные числа от нуля до трех). Так, при увеличении разрядности на единицу, число возможных значений уровня сигнала удваива-

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

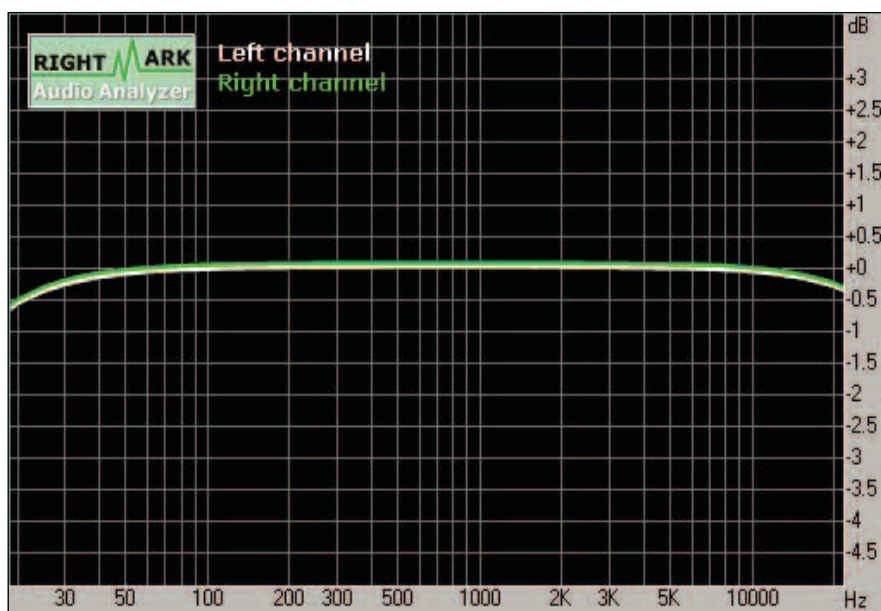
- ① Audiotrak Prodigy 7.1
- ① Creative Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro
- ① Revolution 7.1
- ① Terratec Aureon 5.1 Sky
- ① Creative Sound Blaster Audigy2
- ① Creative Sound Blaster Audigy LS

ется. Иначе говоря, оно равно 2 в степени n , где n – разрядность. Последнюю, опять же, можно сравнить с глубиной цвета растрового изображения. То есть, чем больше разрядность, тем больше возможных значений уровня сигнала, а значит, точнее его записываемое в цифровом виде значение. При записи стандартных аудио CD используются 16 бит.

Итак, цифровой сигнал можно охарактеризовать двумя параметрами – частотой дискретизации и разрядностью, от значений которых зависит качество звука.

Характеристики звуковой карты

Хотя внутри компьютера звук и представлен в цифровом виде, чтобы достичь наших ушей он преобразуется в аналоговый сигнал, который мы в итоге и слышим. Итоговое звучание зависит от многих факторов – от качества акустики, даже от кабелей, соединяющих ее с усилителем, а его, в свою



Пример равномерной АЧХ, полученной для карты Creative Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro.

AUDIOTRAK PRODIGY 7.1



ЦЕНА (У.Е.): 160

Входы: 2 аналоговых, цифровой коаксиальный
Выходы: 4 аналоговых, цифровой коаксиальный
Драйверы: Windows XP/2000/ME/98SE
Дополнительно: ASIO 2.0 в режимах 16/48 и 24/96, запись в режиме 24/192

Карта позиционируется производителем как решение для геймеров, любителей DVD-фильмов, музыкантов-любителей и профессионалов и даже ди-джеев. Устройство выходит под торговой маркой Audiotrak, принадлежащей компании Ego Systmes Inc., специализирующейся на производстве профессиональной звуковой техники.

В драйверах реализована эксклюзивная технология DirectWire от Audiotrak. Она заключается в возможности передавать цифровые аудиопотоки внутри устройства между различными звуковыми приложениями. При этом нет ни внутренних, ни внешних физических соединений, а значит, и связанных с ними потерь качества.

Управляющая утилита чрезвычайно простая и имеет довольно ограниченную функциональность. Можно регулировать уровень каждого канала, а также копировать сигнал с пары фронтальных выходов на остальные стереопары. Присутствуют и индикаторы уровня.

СОВЕТ. При прослушивании музыки на акустических системах 4.1 или с большим количеством колонок лучше использовать опцию копирования сигнала с пары фронтальных выходов на остальные стереопары.

Кроме того, в поставку включено приложение SpinAudio Native Audio Processor, позволяющее использовать компьютер как многоканальный процессор эффектов реального времени с помощью технологий VST и ASIO.

Кстати, о последних, работа устройства во FruityLoops не вызвала нареканий, драйвер ASIO нормально работал в режиме 24/96.

Звучание карты заслуживает отличной оценки. Она сравнивалась с Creative Audigy2 ZS Platinum Pro на различном музыкальном материале и в результате вышла победительницей, хотя и с очень небольшим преимуществом в чистоте и динамике звука. Что касается 3D-звука, то, пожалуй, плату можно назвать лучшей среди протестированных устройств, использующих алгоритмы от Sensaura. Весьма неплохие показатели по загрузке ЦП очень мало отличаются от показателей Creative Audigy LS, и, как выявил субъективный тест, устройство хорошо позиционирует звук в наушниках.

очередь, — со звуковой картой, и, разумеется, от характеристик самого звукового устройства, не говоря уже о субъективном восприятии слушателя. В этом обзоре будут, в основном, затронуты характеристики аудиокарт, поэтому остановимся на них подробнее.

Амплитудно-частотная характеристика (АЧХ)

Это один из важнейших критериев оценки звукового оборудования, он характеризует различие в уровнях входного и выходного сигнала на соответствующих частотах. От этой характеристики устройства зависит тембровая окраска звука. Обычно АЧХ представляется в виде графика, по горизонтальной оси которого откладывается частота, а по вертикальной — разница уровней выходного и входного сигналов по данной частоте. Идеальной АЧХ является горизонтальная прямая, проходящая через начало координат, что означает, что для любой частоты уровни входного и выходного сигналов совпадают.

Разумеется, в реальной жизни идеальной АЧХ не бывает. Однако некоторые образцы профессиональной техники, от которых требуется высочайшая точность, имеют АЧХ, довольно близкую к эталону. Для мультимедийных устройств такая непогрешимость не требуется, и в их АЧХ могут наблюдаться неравномерности и так называемые завалы, возникающие по краям слышимого диапазона. У среднестатистического человека он располагается приблизительно от 20 Гц до 20 КГц, а лучше всего воспринимаются частоты примерно от 2 до 5 КГц. Иначе говоря, минимальная интенсивность звука, при которой он еще слышен, в этом диапазоне самая низкая.

Из-за ограниченной чувствительности человеческого уха неравномерностями громкостью до 0.5 дБ можно пренебречь, если только это не высокочастотная профессиональная техника. Кроме того, человек, как уже отмечалось, лучше слышит средние частоты, поэтому можно вообще остановиться лишь на рассмотрении неравномерности в диапазоне 40 Гц — 15 КГц.

Уровень шума

Название говорит само за себя. Этот параметр характеризует отношение уровня полезного сигнала к уровню шума. Однако на практике для обозначения уровня шумов в отсутствие полезного сигнала часто применяют SNR (Signal to Noise Ratio). Но все же эта проблема больше присуща аналоговой технике. В цифровых устройствах, к которым относятся и звуковые карты, это значение обычно довольно низкое, поскольку цифровая форма представления информации является более помехоустойчивой, нежели аналоговая. Но в цифровой технике есть свои подводные камни — искажения.

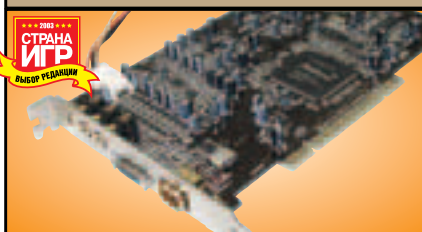
Искажения

Не вдаваясь в подробности, отметим, что искажения возникают как при аналого-цифровых и цифро-аналоговых преобразованиях, так и при усилении сигнала, что в результате отрицательно сказывается на чистоте звука. Исключением являются лишь некоторые ламповые устройства со сравнительно высоким уровнем искажений, которые придают характерную «теплоту» звуку. Но к звуковым картам это, конечно, не относится, и эта их особенность носит только негативный характер.

Динамический диапазон

По сути, динамический диапазон — это разница между самым тихим и самым громким

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY2 ZS PLATINUM PRO



ЦЕНА (У.Е.): 250

Входы: 3 аналоговых, IEEE1394, цифровой оптический, цифровой коаксиальный, MIDI
Выходы: 3 аналоговых + наушники, IEEE1394, цифровой оптический, цифровой коаксиальный, цифровой четырехконтактный миниджек, MIDI
Драйверы: Windows XP/2000/ME/98SE
Дополнительно: ASIO 2.0 в режимах 16/48 и 24/96

Устройство выполнено в виде платы и выносного модуля для коммутации с внешними устройствами. По замыслу разработчиков, вероятно, это решение должно в значительной степени избавить от таких извечных напастей, как наводки от других устройств. Дизайн обоих модулей разработан в уже ставшем привычным стиле Creative — черный с металлик.

Одним из достоинств этой модели семейства Audigy2 является драйвер ASIO с поддержкой режима 24/96. Приятно удивил тот факт, что карта заработала даже под Linux с тем же драйвером, что и SB Live! (ALSA 0.9.4 snd-emu10k1), как и другое устройство этого модельного ряда, участвующее в тестировании.

После завершения установки появляется набор весьма громоздких программ для управления устройством, причем далеко не всегда работающих стабильно. Такой подход к распределению управляющих функций между различными приложениями не оправдал себя. С другой стороны, к функциональности есть, пожалуй, только одна претензия — отсутствие индикатора уровня сигнала. В остальном возможности богатые — объемное озвучивание стерео (CMSS), калибровка акустики, эффекты реального времени (EAX). Качество звучания очень высокое. Работа карты с различными музыкальными композициями сравнивалась с M-Audio Revolution 7.1, и оказалось, что определить лучшего — задача невыполнимая на используемой акустике.

звук. Данный параметр очень важен для качественной записи и воспроизведения музыки. В особенности это касается симфонических произведений, у которых динамический диапазон очень велик. При производстве же современной музыки применяются специализированные устройства — компрессоры, которые предназначены для сужения динамического диапазона.

M-AUDIO REVOLUTION 7.1



ЦЕНА (У.Е.): 100

Входы: 2 аналоговых, цифровой коаксиальный
Выходы: 4 аналоговых
Дополнительно: ASIO 2.0 в режимах 16/48 и 24/96
Драйверы: Windows XP/2000/ME, MacOS 9/X

Драйверы обеспечивают весьма неплохое позиционирование 3D-звука и невысокий уровень нагрузки на ЦП. Хотя есть также драйвер ASIO, поддерживающий режим 24/96, с его работой не возникло никаких проблем. В комплект поставки входит чрезвычайно удобная и полезная управляющая утилита, в которой сосредоточены все необходимые функции. Присутствуют возможности трехмерного озвучивания стерео (SRS Circle Surround II), а также гибкой настройки под акустическую систему. Все параметры настройки грамотно распределены по вкладкам. Кроме того, в отличие от Terratec Aureon 5.1 Sky, для включения/выключения режима Sensaura3D нет необходимости перезагружать систему. Качество звучания в музыке очень хорошее. Карта сравнялась со своим оппонентом Aureon, и определить победителя не удалось.

Взаимопроникновение каналов.

Это характеристика взаимных «протечек» сигнала из канала в канал, влияющая на качество стереозвука и показывающая, насколько хорошо разделены каналы.

СОВЕТ. Не стоит гнаться за лучшими техническими характеристиками, указанными в паспорте устройства. К сожалению, в маркетинговых целях производитель может указывать характеристики, отличающиеся от тех, что могут быть получены путем прямых измерений специализированной аппаратурой. В связи с этим лучше уделять больше внимания результатам независимых испытаний. Стоит оценивать звучание конкретной карты на конкретной акустике. Ведь конечная цель покупателя – выбрать аудиоплату и аудиосистему с взаимно соответствующим качеством звучания.

ASIO

ASIO расшифровывается как Advanced Audio Input/Output (Улучшенный ввод/вывод аудио). Это технология от немецкой фирмы Steinberg, позволяющая сократить время задержки при выводе звука до десятков или даже единиц миллисекунд, что очень актуально при использовании виртуальных инструментов.

VST

VST – Virtual Studio Technology – еще одна технология фирмы Steinberg, помогающая

превратить компьютер в студию звукозаписи. Это достигается применением VST-плагинов – виртуальных инструментов и эффектов, которые можно использовать для создания музыки, например, в Cubase, FruityLoops или любой другой программе, поддерживающей VST. Применяя VST-инструмент в связке с драйвером ASIO, можно играть на нем, почти как на настоящем синтезаторе. В особенности, если пользоваться при этом MIDI-клавиатурой.

Трехмерный звук

Под трехмерным звуком понимается звук, позиционируемый относительно слушателя. При его воспроизведении на компьютере используется математическая модель, описывающая существующие источники звука. Различные разработчики предлагают свои технологии, реализующие трехмерный звук в приложениях. Наиболее популярной является, пожалуй, связка DirectSound3D + EAX и Sensaura3D, хотя первым в этой области является программный интерфейс A3D.

DirectSound3D

DirectSound3D – технология, разработанная корпорацией Microsoft, являющаяся попыткой создать интерфейс, который бы закладывал основу позиционированного звука. В модели, используемой DirectSound3D, для каждого источника звука содержится информация о его положении в пространстве (координаты), о его движении (скорость), разумеется, о громкости и характере ее изменения в пространстве (затихание при удалении от источника). На основе этой информации создается пространственная звуковая картина. При этом могут использоваться аппаратные возможности звуковой карты, поддерживающей ускорение, или программная эмуляция. Хотя практика показывает, что при использовании последней удовлетворительного качества позиционирования добиться не удастся.

EAX

В реальности человек не часто слышит звук без изменений, вызванных его отражением, поглощением и прохождением через преграды. Без этих изменений звуковая картина, формируемая компьютером, остается тусклой и сухой. Для придания звуку большего реализма фирма Creative разработала технологию EAX (Environmental Audio Extensions) – пространственные звуковые расширения. Она позволяет добавить реверберацию – явление, возникающее при многократном отражении звука от препятствий, – а также учесть звуки, прошедшие сквозь преграды или задержанные ими. Например, возможно представить слушателя внутри большого зала, при этом звуки от источников внутри и снаружи будут звучать по-разному.

СОВЕТ. Выбирая акустику, для начала стоит определить, какая звуковая карта нужна и как она будет использоваться. Например, может оказаться вполне достаточно уже имеющейся дома стереосистемы, если основным назначением компьютера будет проигрывание му-

TERRATEC AUREON 5.1 SKY



ЦЕНА (У.Е.): 110

Входы: 2 аналоговых, цифровой оптический
Выходы: 3 аналоговых, цифровой оптический
Драйверы: Windows XP/2000/ME/98SE
Дополнительно: ASIO 2.0 в режимах 16/48 и 24/96

С виду очень напоминает Prodigy 7.1, только у той текстолит красный и цифровые разъемы коаксиальные, а не оптические, и аналоговых на один больше. Драйверы устроены так, что для включения или выключения режима Sensaura3D необходимо перезагружать машину, а это чрезвычайно неудобно. При работе с трехмерным звуком отмечен самый высокий уровень потребления ресурсов ЦП, кроме того, в играх многочисленны 3D-поток не всегда достаточно качественно обрабатываются. Стоит отметить, что у ближайшего конкурента M-Audio Revolution 7.1 с поддержкой 3D-звука дела обстоят лучше. Видимо, это заслуга более качественных драйверов, поскольку обе карты сделаны на одном и том же чипе (VIA Envoy24HT).

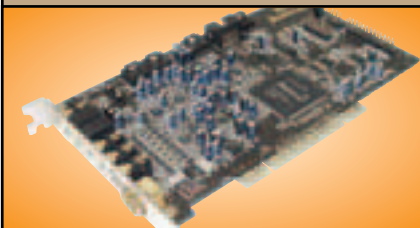
Программа управления устройством не отличается ни функциональностью, ни удобством. К примеру, отсутствует даже такая необходимая вещь, как индикаторы уровня.

Но звучание карты очень чистое и детальное. Если сравнивать его с Revolution 7.1, то определить лучшего не представляется возможным, во всяком случае, на акустике, используемой в тестах. Если же сравнивать с Audigy2, то при прослушивании в наушниках стало заметно, что Aureon звучит несколько более отчетливо.

зыки, или, по какой-то другой причине, – простого стереозвука.

Если же есть желание превратить компьютер в домашний кинотеатр или окунуться в трехмерный звук в играх, то лучше всего приобрести акустическую систему. Тут понадобится как минимум четыре колонки – пара фронтальных и пара тыловых. Не помешает также и сабвуфер, предназначенный для воспроизведения самых низких частот, которые воспринимаются в основном телом, а не ушами, а потому стереоэффект им не нужен. Это системы «четыре плюс один» – четыре колонки и сабвуфер (обозначаются 4.1). Также есть системы 5.1, 6.1 и 7.1. В системах 5.1 используется центральная фронтальная колонка. В системах 6.1 есть также и тыловая центральная колонка, а в системах 7.1 добавлено две дополнительных тыловых колонки. В характеристиках карт обычно фигурируют такие же обозначения, несущие информацию о количестве выходов.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY2



ЦЕНА (У.Е.): 115

Входы: 2 аналоговых, IEEE1394
Выходы: 3 аналоговых, цифровой четырехконтактный миниджек
Драйверы: Windows XP/2000/ME/98SE
Дополнительно: ASIO 2.0 в режиме 16/48

Это одна из младших моделей линейки, а посему имеет несколько ограниченные возможности. Ее драйвер ASIO, к великому разочарованию, не поддерживает режим 24/96. По звучанию и работе с трехмерным звуком устройство не отличить от Audigy2 ZS Platinum Pro, однако указанный недостаток делает данное решение малопривлекательным для музыкантов.

Поставляемое с устройством программное обеспечение такое же, как для других продуктов Creative, о его особенностях упоминалось выше.

Качество выбранной акустической системы должно соответствовать качеству звуковой карты. Но, с другой стороны, даже на дорогой акустике невозможно уловить разницу в звучании некоторых карт.

A3D

Однако EAX позволяет использовать лишь имеющиеся предустановленные параметры, характерные для каждого окружения, будь то лес, комната, горы и т.д. Иными словами, EAX ничего «не знает» о геометрии сцены и не рассчитывает ранние отражения звука, чего нельзя сказать о технологии A3D, которая была разработана фирмой Aureal. A3D способна несколько более совершенно позиционировать звуки, чем DirectSound3D, и применяет технологию Wavetracing для расчета ранних отражений звука на основе имеющейся геометрии сцены в реальном времени. То есть, если, например, в помещении обрушились стены, это незамедлительно отразится на картине звука. Но платой за такой кропотливый расчет является потребляемая вычислительная мощность, которой и так всегда не хватает. Последней версией этого интерфейса является A3D 2.0. Не исключено, однако, что эта версия действительно последняя, поскольку Aureal была признана банкротом и куплена Creative.

Sensaura3D

Английская фирма Sensaura является еще одним разработчиком технологий трехмерного звука. Ее интерфейс Sensaura3D также довольно-таки популярен среди разработчиков. Его плюсами являются совместимость (средствами драйвера) с DirectSound3D EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, а

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY LS



ЦЕНА (У.Е.): 100

Входы: 2 аналоговых, MIDI
Выходы: 3 аналоговых
Драйверы: Windows XP/2000/ME/98SE

Новинка от Creative вообще не имеет драйвера ASIO. Несмотря на то, что карта относится к первому поколению Audigy, звучит она довольно неплохо. Но все же разница с Audigy2 есть – звучание Audigy LS не такое чистое и менее разборчивое, но при прослушивании через бытовую стереосистему этого не заметно. В играх же звук выходит недостаточно живым и объемным, слышится грязь. После Audigy2 долго играть с такой картой уже не хочется.

также набор фирменных технологий – EnvironmentFX (расширенный аналог EAX), MacroFX (улучшенная модель позиционирования), ZoomFX (распределенные в пространстве источники звука, то есть не точечные). Аппаратные средства в разной степени поддерживают Sensaura3D, и потому загрузка ЦП зависит от конкретной реализации, которыми сама Sensaura не занимается, а ведет лишь бизнес лицензий.

***СОВЕТ.** Если читатель задался целью приобрести очень хорошую акустику, то стоит обратить внимание на студийные мониторы. Эта техника обеспечивает наиболее чистое звучание. Однако такое решение подходит для музыкантов и меломанов, то есть для тех, кому вполне достаточно стереозвука. В таком случае лучше пожертвовать многоканальностью ради качественного звучания.*

Как проводилось тестирование

Машина для тестирования обладала следующими характеристиками: AMD Athlon XP 2000+, KT333, DDR333 256 Мбайт, Windows

CREATIVE SOUND BLASTER MP3+



ЦЕНА (У.Е.): 60

Входы: 2 аналоговых, цифровой оптический
Выходы: аналоговый + наушники, цифровой оптический

Эта модель является внешней звуковой картой, подключаемой через USB-порт. Оценки данного устройства весьма условны в контексте этого обзора, поскольку фактически оно не принадлежит к рассматриваемой категории. Оно сравнимо, скорее, с интегрированными звуковыми решениями, поскольку в нем использован кодек AD1885, часто в них применяемый. Главными достоинствами данного продукта являются наличие оптических разъемов и мобильность. Из недостатков можно назвать низкое качество звучания (что не удивительно), высокую цену и наличие всего двух аналоговых выходных каналов, из-за чего для прослушивания трехмерного звука лучше использовать наушники. Поддержка 3D-звука тоже слабая. Эта карта – выбор тех, кому необходимы мобильность и портативность.

XP Professional. Использовались акустическая система Terratec Home Arena 5.1, студийные наушники AKG DF240 Studio Monitor, а также бытовая стереосистема Aiwa NSX-S90. Тестирование проходило в несколько этапов. Сначала проводился субъективный тест из пакета RightMark 3DSound, во время которого попеременно прослушивались сравниваемые карты. Затем все карты прогонялись через тест на степень загрузки центрального процессора (ЦП) с помощью программы из того же тестового набора. После этого карты проходили субъективные тесты в Unreal Tournament 2003 и на различном музыкальном материале. Работа драйверов ASIO проверялась в секвенсоре FruityLoops, поскольку он весьма популярен среди музыкантов-любителей из-за свойственных ему простоты и довольно неплохого звучания. ■

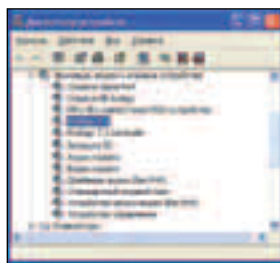
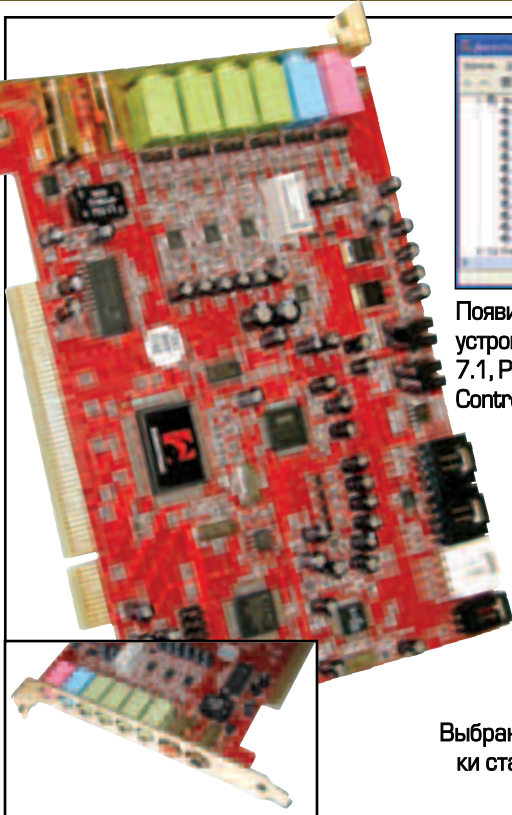
ВЫВОДЫ

В области 3D-звука бесспорно лидируют продукты фирмы Creative. Любителям игр стоит обратить внимание на Audigy2. Покупка Audigy LS, пожалуй, не оправдывает небольшую экономию по сравнению с последней. Самая дорогая модель из линейки устройств Audigy2, ZS Platinum Pro, показала очень хорошие результаты и широкие возможности, но имеет очень высокую цену, при этом она звучит не лучше младшей модели Audigy2, а все дополнительные достоинства вряд ли стоят этих денег, да и рассчитаны они на профессионалов.

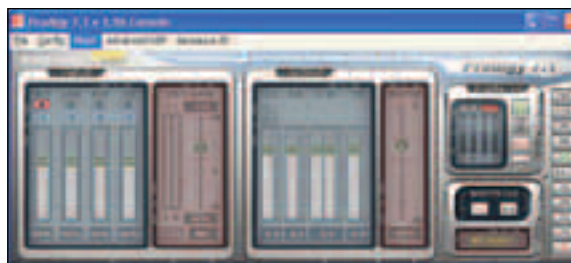
Меломанам и музыкантам стоит порекомендовать M-Audio Revolution 7.1. Это устройство – лучший выбор, поскольку за приемлемую сумму обеспечивает очень высокое качество звучания, имеет неплохую

поддержку трехмерного звука и очень удобно управляется. Ее ближайший конкурент Terratec Aureon 5.1 Sky имеет ряд недостатков, в частности неважные 3D-звук и управляющую утилиту, но звучит так же хорошо. Audiotrak Prodigy 7.1 обеспечивает лучшую поддержку 3D-звука, чем две предыдущих карты, звучание в музыке у этой карты тоже очень качественное, однако цена примерно в полтора раза выше. Вероятно, разница в качестве звучания между этими тремя картами может быть уловима на очень хорошей акустике. Справедливости ради стоит упомянуть также, что эти три карты не имеют, к сожалению, MIDI-интерфейсов, что может разочаровать многих музыкантов. Но, с другой стороны, ASIO в режиме 24/96 не может их не порадовать.

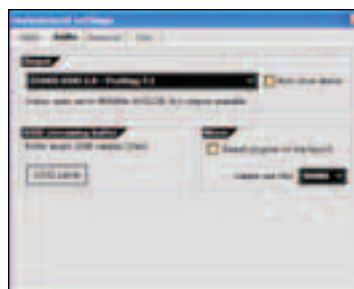
УСТАНОВКА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ AUDIOTRAK PRODIGY 7.1



Появились три новых устройства — ProDigi 7.1, ProDigi 7.1 Controller и Sensaura 3D.

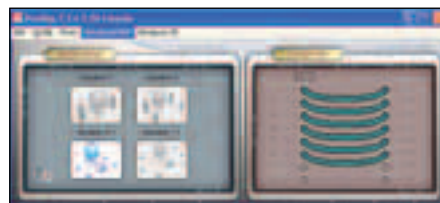


Частота семплирования выбирается из списка справа.



В качестве устройства вывода выбран ASIO драйвер (поставляется с картой) в режиме 24/96.

Выбранному типу акустики автоматически ставится в соответствие конфигурация выходных каналов ASIO.



Итак, вы являетесь счастливым обладателем звуковой карты Audiotrak Prodigy 7.1, и, скорее всего, возникает вопрос, с чего начать изучение возможностей устройства. В таком случае эта статья как раз для вас — она поможет быстрее сориентироваться в разнообразных функциях и особенностях новой звуковой карты.

УСТАНОВКА

Чтобы эта несложная процедура прошла успешно, вам потребуются свежие драйверы с <http://www.audiotrak.net> и операционная система Windows XP с установленным Service Pack 1.

Перед установкой следует снять с вашего тела заряд статического электричества, взявшись за корпус компьютера или что-нибудь заземленное. Саму машину лучше отключить от сети, вытащив кабель питания. После установки устройства, прежде чем закрыть корпус, не забудьте соединить CD-ROM и карту с помощью соответствующего кабеля, идущего в комплекте.

Если у вас обычная стереоакустика, то просто подключите ее (или, по желанию, наушники) к фронтальному выходу. Если же вы обладаете акустикой прост-

ранственного звучания, например, квадрофонической, или системой 5.1, то надо учесть, что, видимо, из-за ошибки в драйвере, поставляемом в комплекте, разъем для сабвуфера и центрального динамика перепутан с разъемом для тыловых динамиков. В текущей версии драйвера эта ошибка исправлена.

После включения компьютера и загрузки Windows обнаружит новое устройство и попытается найти для него драйвер. Лучше вручную указать системе папку, куда были распакованы скачанные драйверы, или путь к ним на компакт-диске. После успешной установки ПО и перезагрузки в системе должно появиться три новых устройства.

УПРАВЛЕНИЕ

В трее возникнет квадратная красно-белая иконка с логотипом Audiotrak. При нажатии на нее появляется окно утилиты управления устройством с двумя панелями — микшером и Advanced-NSP. Функции первой почти не нуждаются в комментариях. В этом меню можно регулировать уровень выходного сигнала на всех трех стереопарах (фронтальной, тыловой и дополнительной) и отдельно на сабву-

фере и центральном динамике. При использовании наушников рекомендуется включать встроенный предусилитель, для чего предусмотрена кнопка с соответствующим изображением. Если же вы хотите прослушать несколько музыкальных композиций на акустике с большим количеством динамиков, чем имеет обычная стереофоническая система, то следует включить в меню Config управляющей утилиты опцию Clone 4-way from Out 1,2.

На панели Advanced-NSP можно выбрать существующую конфигурацию акустической системы, при этом выходы ASIO будут автоматически сопоставлены с соответствующими физическими выходами звуковой карты. При желании эту установку можно изменить, просто переставляя на панели виртуальные провода из одного разъема в другой.

ИГРЫ

Теперь можно испытать устройство в играх. Инсталлируем и запускаем Unreal Tournament 2003. В панели управления выбираем пункт «Звуки и аудиоустройства» и устанавливаем во вкладке Audio в качестве устройства по умолчанию для воспроизведения звука Sensaura 3D. Далее, в меню Sensaura-3D->Speaker управ-

ляющей утилиты выбираем соответствующий тип акустической системы. Теперь запускаем Unreal и в настройках звука выбираем 3D/EAX.

МУЗЫКА

Владелец Audiotrak Prodigy 7.1 имеет возможность попробовать себя и на композиторском поприще. Для этого необходимо установить программу-секвенсер, например, FruityLoops. Устройство имеет драйвер ASIO, поддерживающий режим 24/96, то есть ASIO-приложения будут с минимальной задержкой работать со звуком высокого качества. Например, для используемых VST-плагинов время реакции будет наименьшим. Чтобы использовать драйвер ASIO во FruityLoops, следует выбрать в меню Options->Audio Settings->Output устройство (ASIO) ASIO 2.0 — Prodigy 7.1, а Sample rate при этом поставить 96000.

Наконец, можно установить прилагаемую к устройству программу SpinAudio Native Sound Processor, которая позволит превратить компьютер в процессор эффектов реального времени, основанный на VST-плагилах и ASIO. Например, вы можете подключить для этих целей к линейному входу гитару. ■



TM RADIO ULTRA



«ХЕЛЛСИНГ»: ДЖАЗ ИЗ СЕРДЦА АДА



БАНЗАЙ!

ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА

Беспокоит священник-вампир из соседней церкви? Дом осаждают толпы кошмарных упырей — людей, укусом кровопийца превращенных в зомби? Увы, под клыками вампира даже полицейский спецназ способен, в лучшем случае, лишь на героическую смерть... Самое время вспомнить о «Хеллсинге» — древней организации по борьбе с нечистью. Этих Королевских Рыцарей, именем Божиим и во славу королевы сражающихся с ведьмами и вампирами, возглавляет Интегра Вингейтс Хеллсинг, железная красавица. На вопрос шефа полиции, много ли бойцов отправила она сражаться с нечистью, Хеллсинг усмехнется и ответит: «одного».

«ХЕЛЛСИНГ: ВОЙНА С НЕЧИСТЬЮ», Режиссер Уманоскэ Иида, 2000–2001, российский прокатчик: MC Entertainment. **НАШ РЕЙТИНГ:** ★★★★★

Одного, но какого!.. Высшего вампира в элегантном алом камзоле с кардинальскими мотивами, который стреляет из специального пистолета пулями македонского серебра, начиненными

освященной ртутью. Того, кто склонен порассуждать о красоте ночи и посетовать на то, что не осталось истинных вампиров, с которыми было бы не стыдно сражаться ему, тайному и самому мощному оружию «Хеллсин-

га». Ваш выход, мастер Алукард!

14 июня он прибывает в Чедерс, чтобы побродить среди упырей — бывших полицейских — и, ментальным пинком открыв церковную дверь, увидеть в объятиях священника-вампира маленькую рыжую девушку... единственную из спецназовцев, кто остался в живых. Что-то эдакое есть в невинном личике Виктории Серас, что Алукард предлагает ей самой решать: или умереть, или стать вампиром. Прямо скажем, и так-то выбор очевиден, а уж погляди в эти чарующе пламенеющие глаза — как не пойти за таким? И Виктория идет — через впечатляюще нарисованную смерть на ступенях готического собора, в объятиях Алукарда, такого изысканного и ироничного.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ — ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру «СИ» вы найдете трейлер и три смонтированных фэнами музыкальных видеоклипа по аниме-сериалу «Хеллсинг»: клип Last Tour японской рок-группы Blue of Youth, прославившейся тем, что они без копейки денег проехали с уличными концертами всю Россию; клип Nightmare рок-команды Sads; вступительные ролики аниме-игр Tales of Phantasia, Eretzvu и Wild Arms 2.



300 МБ
ВИДЕО!



SUPER ShortNews Turbo Edition

► **АНИМЕ-ФИЛЬМЫ** Millennium Actress, Pokemon Heroes и Patlabor VXXIII выдвинуты в качестве кандидатов на номинанты премии «Оскар», сообщает Hollywood Reporter. По слухам, полнометражный «Ковбой Бибоп» тоже скоро окажется в этом списке. Помимо названного аниме, на статус номинантов претендуют «Последний полет «Осири-са» (цикл «Аниматрица»), «В поисках Немо», «Книга джунглей 2» и ряд других лент. Компетентное жюри определит художественную ценность работ и выберет из них восемь фильмов, которым и предстоит бороться за высшую награду американской киноакадемии. Напомним, что в прошлом году золотая статуэтка досталась Хаяо Миядзаки с его «Унесенными призраками».

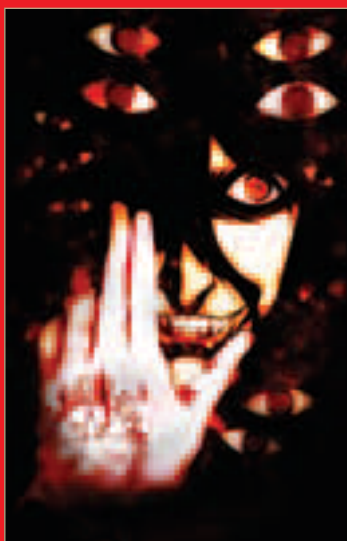
► **MC ENTERTAINMENT** объявила предварительные планы на грядущий год по выпуску аниме на российском рынке. Компания познакомит отечественного зрителя с полнометражными фильмами «Почти человек» (Tree Of Palme), «Корабль-призрак» (Flying Phantom Ship), «Кот в сапогах» (Puss In



The Boots), «Хармагеддон» (Harmageddon), «Принц севера» (Prince of North); OVA-циклами «Сакура: битва за Париж, Сумире» (Sakura Taisen: Ecole De Paris + Sumire), «Дракон» (Dragoon), «Моя богиня!» (Oh! My Goddess), «Москитон» (Master Of Mosquiton); и целыми телесериалами – «Изгнаники» (Last Exile), «Агент Наджика» (Najica), «Солдаты будущего» (I Wish You Were Here), «Жаркое лето» (Green Green). Легендарные «Кот в сапогах» и «Корабль-призраки», хорошо знакомые всем, кто вырос в СССР, впервые выйдут в обновленном качестве – с новым цифровым анаморфированным трансфером и многоканальным звуком.



...Японии, увы, исторически на таких вампиров не везло. Были вот, к примеру, черепахообразные каппы, что селились вдоль водоемов, не отходили от своих прудов и были премерзостны на вид. Чтобы такого убить, надо просто вылить воду из его головы – где тут романтика? Еще, правда, были кошки-кровопийцы, но как-то невнятно и редко. А вот настоящего, очаровательного в своей порочности вампира, вампира-эстета, вампира-прожигателя жизни... жизнью... нет, не было. Неудивительно, что европейскому вампирскому сообществу Япония показалась таким лакомым, с точки зрения культурной экспансии, кусочком, и вот – боевой отряд носферату под командованием Дракулы прибыл в японскую литературу, кино и аниме, осчастливив японских режиссеров и поклонников-готов. Сначала вампир стал неожиданной развязкой детектива, потом получил собственное имя – «кю-кэцуки». Вслед появился японский Дракула – сначала в кино, затем – в аниме, а через десяток лет свет увидели «Охотник на вампиров Ди» и «Принцесса вампиров Мию», причисленные к аниме-классике за идею и



за красоту ее выражения. Команда подбиралась, и в октябре 2001 режиссер Ясунори Урата (Ninja Resurrection, Sin: the Movie, Patlabor TV) и сценарист Тиакки Конака (Armitage III, Serial Experiments Lain, Big O) взяли да и рассказали про «Хэллсинг». Впрочем, репортеры и папарацци преследовали сотрудников «Хэллсинга» еще со второй серии. Немудрено, что к тринадцатой, последней, деятельность института стала известна сотрудникам аниме-студии Gonzo, а вслед за ней – городу Токио и прочему миру. Ватикан не одобряет действий «Хэллсинга». Ватикан даже не против того, чтобы Алукард убрался куда-нибудь подальше, вот хотя бы в ад. Уж наверное, Ватикан бы не одобрил сей кровавый джаз, что сопровождает вампиров в их борьбе за кусок мяса с кровью – сериал «Хэллсинг: война с нечистью». Чем, как не порождением ада, можно назвать все эти прекрасные кадры – и распластанного на кресте негодяя, и страстный поцелуй, показанный изнутри, и огромный язык девушки-вампира, что ласкает грудь сестры, и стаи летучих мышей, разлетающихся с экранов?.. Впрочем, сам Алукард полагает ад местом как раз довольно привилегированным. Очередному его противнику, низшему вампиру – «опарышу, что будет похуже отбросов», – по словам Алукарда, нет места даже в аду. Немудрено, что спецгенту Хэллсинга с такими неинтересно. Он ищет настоящего носферату, чтоб оценить его по категории «А» и сразиться на равных. Вот уж, единственная болезнь бессмертных – скука, и единственная печаль почти всеильных – невозможность найти равного противника для поединка.

В Англии начала XXI века как раз не скучно. Все перемешалось: упыри нападают на телерепортеров, пацифистки идут в полицию, бывшие маги переходят в ранг штабных служащих, и если уж высшему вампиру

ВНИМАНИЕ!



КОНКУРС!

«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают первый DVD сериала «Хэллсинг: война с нечистью». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 января.

Вопрос:

Каким княжеством правил Влад Цепеш (Тепеш), более известный как Дракула?

1. Валахия
2. Молдавия
3. Черногория

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ



ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD со сборником Cowboy Bebop: Best Sessions получает Вадим Черкасов из г. Шахты: Спайк Шпигель и Дзюбэй из Onimusha «срисованы» с одного и того же актера.



удно назвать своим Повелителем смертную, то отчего же человеку не попробовать самому?... В конце концов, вампиры – всего лишь чуть измененные люди. Они видят на много километров, выносливы, фантастично сильны, почти всемогущи. В конце концов, «они привлекательны и не лишены логики».

Вампир давно не расовый враг –

вот спросите хотя бы Интегру Хеллсинг. Когда она случайно освободила Алукарда из подземелий отцовского замка, тоже поначалу махала перед его носом пистолетом и лепетала, что не станет-де слугой вампира. Ныне же никто иной, как Алукард зовет ее «мой Мастер» – а ведь он, кажется, один стоит целого института. «У настоящего вампира должен быть

его Мастер». Традиция, закон. Очень по-человечески. А внутренний Зверь... Ну что ж, еще вопрос, кто более порочен – вампир, убивающий ради жажды, или человек, жадно смотрящий за убийством? Вы знаете? Вам нравится? Вы смотрите?... – вы наш вамп... человек!

...Телесериал «Хеллсинг: война с нечистой» – очередной взгляд японцев на европейские эстетические идеалы, принимаемый европейцами за уникальную японскую культуру. Готический боевик с элементами фарса, эротики и философии, удачно спрятанной за шутками и драками. Ничего такого, что не могло бы присниться нормальному поклоннику вампиров. Ничего такого, что не пришлось бы пережить нормальному человеку, решившему стать вампиром. Вот только научиться жить в средневековом замке, спать в гробу, пить кровь – пусть даже просто медицинскую, из баночки. Поначалу. И вот тогда-то придет «Хеллсинг». «Во имя Господа нашего, этой освященной сталью истребим мы нечисть немертвую. Аминь».

Вечная ночь? Оглянись. Она за окном.



Российское издание сериала вышло на двух двухслойных дисках (и двух видеокассетах). DVD-версия снабжена в качестве бонусов тремя галереями иллюстраций, вступительной и тремя финальными заставками без титров, трейлерами и рекламными роликами других релизов MC Entertainment. ■



► **AD VISION ПЕРЕИЗДАЕТ** финальные эпизоды сериала Neon Genesis Evangelion на DVD в регионе 1, на этот раз с подзаголовком Director's Cut. Выходящий 13 января первый из двух дисков релиза назван Resurrection, на нем разместятся серии с 21-й и 23-ю – как в изначальном виде, так и с добавленными для японского видеорелиза сценами. Также на диске записано 25-минутное интервью Ричардом Тейлором, одним из основателей студии Weta Workshops – как известно, знаменитая благодаря работе над киноверсиями «Властелина колец» команда сейчас трудится над художественным фильмом Evangelion.



► **СИПЫ САМООБОРОНЫ** Японии (JSDF) финансируют съемки аниме-цикла Ozora ~Sora~, рассказывающего о буднях военных пилотов. Шесть получасовых эпизодов, соединяющих рисованную и компьютерную графику, увидят свет в следующем году. Работу над необычным армейским заказом ведет Studio Nekoya, режиссера Каору Синтани.

► **В РАМКАХ 37-ГО** Фестиваля японского кино, прошедшего в Москве с 5 по 9 ноября, был показан полнометражный аниме-фильм «Возвращение кота» (Neko no Ongaeshi, 2002) студии Ghibli. Прославленный Хаяо Миядзаки в титрах продюсером: занятый скранизацией Howl's Moving Castle мастер доверил веселое детское приключение молодому режиссеру Хироюки Морите. Несмотря на техническую безграмотность показа и кишащий грубыми ошибками перевод (к огромному сожалению, именно эта звуковая дорожка попадет в VHS-релиз компании «Централ партнершип»), картина имела большой успех у юных жителей столицы.

АНИМЕШНИКУ НА ЗАМЕТКУ

«НОВОГОДНЯЯ ОТАКА» В МОСКОВСКОМ КЛУБЕ «АВАЛОН»

20 декабря в московском клубе «Авалон» состоится «Новогодняя Отака» – вечеринка для анимешников, в рамках которой намечено проведение конкурсов косплея, караоке и фанарта; живые выступления (Черный Ангел – Lilit, группы «4 Четверти», «Suki Da!»), повторение на «бис» лучших косплей-номеров питерского фестиваля «М.Ани.Фест»; показы аниме на большом экране. Все желающие могут принять участие в конкурсах – для этого требуется отослать заявку на kso@affect.ru до 10 декабря. Познакомиться с более подробной информацией и скачать приглашение можно на www.kso.affect.ru и www.anime-fan.net.ru.



➔ МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>)



**ARGENTO SOMA DVD 1:
ANOTHER REALITY**
Режиссер Кадзуеси Катаяма,
2000-2001
★★★★★

Вливаясь в полноводную реку аниме о секретных организациях, борющихся с гигантскими

пришельцами, история Argento Soma умудряется не раствориться среди мириада похожих сериалов – отчасти из-за странного дизайна персонажей от Сику Мурасэ (Gasaraki), полукомедийной подброки существ-злодеев и очень спорного саундтрека, словно бы сыгранного древним синтезатором. Оставив в покое сарказм, мы готовы похвалить умный сюжет и нешаблонные отношения контрастных персонажей – общие чер-



ты лучших сериалов этого класса, вроде Evangelion или RahXephon. Фэны военной техники определенно порадуются, увидев в действии гибридные боевые аппараты SARG. Если закрыть глаза на странности исполнения, сериал вполне неплох. ■



GREAT TEACHER ONIZUKA
Режиссер Норуюки Абэ,
1999-2000
★★★★★

Эикити Онидзука переквалифицируется из члена уличной банды в... школьного преподавателя. Рас-

сказ о том, как простой голник хочет изменить мир к лучшему и превращается для этого в Величайшего Учителя, завоевала в Японии огромную популярность – местами гомерически смешное, местами серьезное, местами балансирующее на грани легкой эротики 43-серийное аниме стало настоящим открытием конца девяностых. Отличный «взрослый» юмор, качественная анимация и сильный сценарий стали залогом успеха GTO не только на родине, но и в Соединенных Штатах. ■



**SPIRIT OF WONDER:
MISS CHINA'S RING**
Режиссер Йосиаки Янагида,
2001
★★★★★

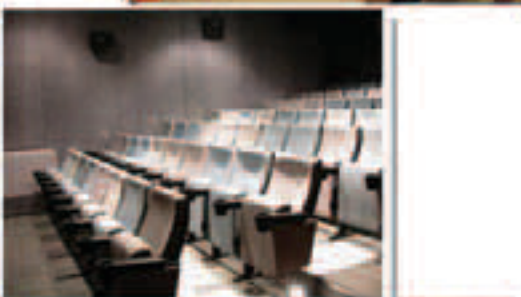
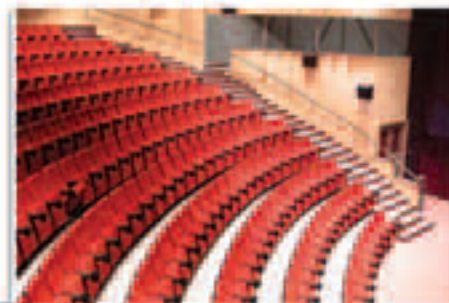
Фильм, который непросто отнести к какому-то одному жанру – одна из тех простых и легких историй, которые, пожалуй, при-

дутся по вкусу большинству из нас, вне зависимости от возраста и кинематографических пристрастий. Трогательные картинки из жизни маленького городка, застывшего на рубеже веков, основаны на одноименной манге Кэндзи Цуруты – такой же милой, жизненной и воздушной. И если вы уже вконец измучены сражениями боевых роботов, бесконечными погонями, перестрелками, заклинаниями девочек-волшебниц и вымученными мелодраматическими диалогами –



Spirit of Wonder станет лучшим лекарством из числа тех, что помогают душе отдохнуть. ■

МДМ II КИНО



В ЗАЛОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX!
ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА!
ДО 20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ!

м.м. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д. 28
Московский Дворец Молодежи

автослужба 961 0056
бронирование билетов по телефону 782 8833

МДМ.КИНО
на пятаках

СТРАННЫЕ ЛЮДИ

Возможно, кто-то еще не в курсе, но эмуляция – явление, несколько выходящее за рамки простого увлечения играми. Эмуляторщики – люди вроде толкиенистов или анимешников. Они есть везде – даже в фокус-группе писишного, казалось бы, журнала «Страна Игр: Путеводитель», они знают, что им нужно, и могут легко заразить своими идеями «невинных» геймеров. Берегитесь. Иначе придется вам качать кучу странных программ, добывать древние игры и наслаждаться устаревшей графикой «спящих хитов» десятилетней (а то и больше) давности.

ДВУМЕРНЫЙ HALF-LIFE? СТАРАНИЯМИ ЭНТУЗИАСТОВ

Если зайти на сайт <http://www.half-life2d.com/>, то можно обнаружить очень забавный проект – Code: Gordon, двумерную игру, вдохновенную шедевром от Valve. Конечно, таких вещей немало можно найти на просторах сети, однако ретро-геймеров должна заинтересовать идея порта на одну из современных игровых систем. Естественно, речь идет о не слишком мощных платформах, для которых имеются готовые пакеты для разработки самодельных игр. Это – Game Boy Advance, N-Gage, GamePark 32, либо сотовые телефоны. Как вам кажется, что выйдет быстрее, Half-Life 2 на PC или же Code: Gordon на одной из систем «для эмуляторщиков»? ■

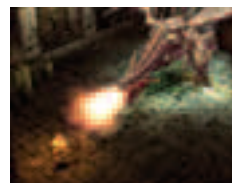


НОВЫЙ СОФТ – ОТ ПЕТЕ ФАНАТАМ PS ONE НА ЗАМЕТКУ

Pete Bernert, известный автор плагинов для ePSXe (к слову, используемых и многими другими эмуляторами) выпустил свежие версии Pete's OpenGL2 PSX GPU (годится для наиболее продвинутых видеокарт) и Pete's PSX OpenGL/D3D GPU (для всех остальных)! Как обычно, улучшена совместимость с конкретными играми (например, Final Fantasy IX), железом (сочетание GeForce 4 и Windows XP), также усовершенствован интерфейс экрана конфигурирования. Лучше работает теперь кэширование текстур. Pete обновил и еще один свой проект, имеющий отношение к ePSXe – оболочку ePSXeCutor, позволяющую удобнее управлять конфигурациями программы, которые зачастую приходится менять, оптимизируя работу с проблемными играми. Все это добро можно скачать с официальной странички, расположенной по адресу <http://home.t-online.de/home/PeteBernert/>. Там же есть и плагины для реализации звуковой системы PlayStation, чтения дисков для этой игровой консоли, документация по написанию дополнений к ePSXe и даже собственных эмуляторов. Большая часть софта рассчитана на Windows, но и любители Linux найдут для себя немало полезного. ■

ХИТЫ ДЛЯ PS ONE ЖИВЫ!

ВСЕ ОНИ ДОСТУПНЫ С ПОМОЩЬЮ EPSXE



И ВНОВЬ САТУРН УРОКИ АСТРОНОМИИ

С тех пор как GiriGiri стал коммерческим эмулятором, любителям легальной халявы осталось надеяться исключительно на Satourne (<http://satourne.consollection.com/>). И надежды эти отнюдь не беспочвенны. Свежая версия Satourne отличается обновленной спецификацией плагинов – старые попросту не подойдут, нужно качать новые. Исправлена эмуляция модуля дополнительной оперативной памяти на 4Mb – благодаря этому заработали такие игры как Final Fight Revenge и

Dungeons & Dragons Collection. Любителям нечестного прохождения пригодится система взлома игр. Правда, делать это пока нужно вручную, прописывая параметры в конфигурационном файле. Что касается совместимости, то она и ранее была вполне приличной, да и улучшение качества графики по сравнению с оригинальной консолью присутствует. Рекомендуем взглянуть на скриншоты, выкладываемые на уже упомянутом официальном сайте проекта. ■



РЕТРО-РАДИО

НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ

О сайте Retrogames (<http://www.retrogames.com>) и так должен знать каждый фанат старых (да и, пожалуй, самых новых) игр и эмуляторов консолей. Однако о смежном проекте, интернет-радио RetroGaming Radio, вещающем в формате MP3, мы еще не рассказывали. RetroGaming Radio начало свое вещание в 1998 году (тогда оно называлось Retro Radio), раз в неделю готовилась свежая подборка новостей, рассказывающих о классике видеоигр и эмуляторах, предоставляющих возможность ее оценить владельцам современных PC. Проект понравился геймерам, аудитория росла не по дням, а по ча-

сам, в результате было создано полноценное сетевое радиовещание, где помимо свежей информации об эму-сцене можно было ознакомиться с рецензиями на старые и свежие игры. Позже появились и интервью с наиболее известными разработчиками, настоящими легендами индустрии. Не забыта, естественно, и тема эмуляции. Ознакомиться с содержанием находящихся в виртуальном эфире материалов, а также архивом можно на сайте (<http://www.retrogamingradio.com>). Если нет желания слушать собственно трансляцию, можно выкачать нужный MP3-файл. Winamp, надеюсь, у всех установлен? ■

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ СИЛЬНЕЕ?

КОРЕЙЦЫ ЕЩЕ ДЕРЖАТСЯ



В данном случае речь идет о портативных консолях. Как известно, корейская система GamePark32, «рай для эмуляторщиков», мощнее, чем основной игрок на рынке, Game Boy Advance. Недавно появилось еще более весомое подтверждение этому факту – эмулятор GBA (а также GB/GBC), работающий на GP32! Этот порт Visual Boy Advance, конечно, пока не способен работать с коммерческими играми достаточно быстро, однако можно ожидать, что в будущем ситуация изменится. Скачать программу можно по адресу

<http://www.pocket-emu.net-firms.com/vba32.shtml>. К слову, там же можно найти эмуляторы многочисленных консолей Atari, PC Engine, Master System и еще десятка других, в том числе и почти всех портативных систем вплоть до Neo Geo Pocket и Wonderswan. ■



DECAPATTACK

- РАЗРАБОТЧИК: Sega
- ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ПЛАТФОРМА: Mega Drive
- ЖАНР: action
- ГОД РЕЛИЗА: 1991

Традиционный двумерный боевик времен перехода от «внежанровых» 8-битных игр к «разлопаченным по полочкам» 16-битным хитам. Смесь первых платформеров а-ля Марио, классических «исследовательских» игр вроде Castlevania или Metroid, одобренный «безбашенным» дизайном в японском стиле. К слову, в оригинале название звучало как «Magical Flying Hat Turbo Adventure». Метаемое «яйцо» – основное оружие главного героя. Не самый избитый вариант, правда? Присутствует и возможность закупаться дополнительными предметами – об этом разработчики современных игр вспомнили совсем недавно. Некоторые приобретаемые «пилюли» повышают силу атаки и скорость, другие дают дополнительное оружие, но настоящий хит сезона – призываемый боевой робот. Отличный способ справиться с особо противными боссами! А их много, ведь здесь есть полный набор декораций – лед и пламень, земля, воздух и вода стали основными темами хотя бы в одном из уровней. Как правило, нужно не только пройти до конца, но и найти хорошо спрятанный ключевой предмет. ■

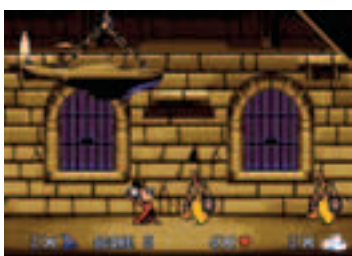


FANTASIA

- РАЗРАБОТЧИК: Sega
- ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ПЛАТФОРМА: Mega Drive
- ЖАНР: action
- ГОД РЕЛИЗА: 1991

Пожалуй, самая безумная игра с участием диснеевских персонажей. Поначалу кажущаяся невообразимо сложной, несбалансированной, удивляющая на каждом шагу дизайном уровней, способностями врагов, скрытыми бонусами и альтернативными способами прохождения. Микки слишком слаб, чтобы убивать врагов, ему приходится копить силы (вернее, боезапас для магии), чтобы ударить лишь того, кто действительно опасен. Не может он и, подобно Марио, полагаться исключительно на прыжки по головам...

Удивляться не стоит, ведь игра поставлена по мотивам самого концептуального анимационного фильма Диснея – фильма без слов, без видимого сюжета, где видеоряд и звуковая дорожка должны были дополнять друг друга так, чтобы у зрителя создавалась цельная картинка происходящего. Как знают те наши читатели, что посещали фестиваль аниме в московском кино театре «Пионер», сходная концепция была повторно использована лишь спустя более чем полвека, в ленте Interstella 5555... ■



MONSTER IN MY POCKET

- РАЗРАБОТЧИК: Konami
- ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ПЛАТФОРМА: NES
- ЖАНР: action
- ГОД РЕЛИЗА: 1992

Есть монстры карманные, а есть монстры в моем кармане, прошу не путать. Игра эта создана по мотивам... нет, не фильма и даже не комикса, а одноименной серии фигурок от Morrison Entertainment. Нетрудно догадаться, насколько интересен здесь сюжет – основная идея заключается в том, что нужно уничтожить сонмы монстров попроще, а также несколько их особо крутых боссов. Происхождение, однако, пошло игре на пользу. Дизайн по тем временам был великолепным. Это может показаться странным, однако некоторые монстры (8-битные спрайты!) могут и напугать не слишком взрослых геймеров не хуже очередного Silent Hill. Игровой процесс протекает быстро, в аркадном стиле (что не так уж было и распространено на NES), врагов наваливаются тучи, а звуковые эффекты хороши как никогда – все-таки это игра от Konami. Не забывайте и об основной идее игры – монстры здесь уменьшились до «карманного» состояния. Представляете себе соотношение предметов и главных героев в играх вроде Chip & Dale? Здесь мы имеем ровно ту же ситуацию. ■



КОРОТКО

■ На сайте <http://iybolac.virtu-alave.net/atari/a8ether/> можно обнаружить интересный проект. Разрабатывается картридж для 8-битных систем Atari, позволяющий подключаться к сети по широкополосному подключению, просматривать веб-страницы и работать с почтой.

■ Обновились эмуляторы семейства Nebula – для систем NeoGeo и Model 2. Улучшения в первом случае касаются в основном игр для NeoGeo CD, во втором – звука и проблем с использованием джойстиков с обратной связью.

■ На <http://www.dcemulation.com> выложено множество подборок легальных (читай, бесплатных) ROM-файлов с играми для старых консолей. Они предназначены для запуска на Dreamcast методом эмуляции. Не исключено, что российские пираты начнут продавать их за деньги – не поддавайтесь на провокации.

■ Обновился эмулятор NES под названием FCE Ultra. В числе заявленных фиш – исправленная работа с самодельной игрушкой Earthworm Jim 3. Как всегда, расширена совместимость с играми вообще – заниматься этим можно почти бесконечно.

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Джек-пот в прошлом! Приз за лучшее письмо номера получает Линк из Новосибирска – он премируется полугодовой подпиской на «Страну Игр». Напоминаем, что в следующем выпуске «ОС» опять будет разыграна подписка на три месяца. Дерзайте – теперь у каждого из вас есть шанс читать «СИ» бесплатно!

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

«Вася» (условная человеческая единица), проходя мимо лучшего приставочного магазина в городе («там есть английские версии!»), решил купить себе игру... MGS, к примеру. Так вот, в таком случае я оказываюсь перед выбором: купить недорогую пиратскую версию или... не купить ничего. Да, господа, в городе практически нет лицензионного рынка, в магазинах лежат лишь те динозавры индустрии, каковые не смогли распродать еще с прошлого тысячелетия. Как вам, к примеру, перспектива приобретения какую-нибудь NHL 2000 за треть родной зарплаты? А вот рядышком – на той же самой полке! – стоит NHL 2004 за 200 рублей. И такие вопросы решать приходится довольно часто. Но господа! Играть-то хочется!!! Дайте выбор, дайте ассортимент, предоставьте прокат и обмен. И я лично пристрелю каждого одноглазого обладателя попугая-матерщинника! Но – выбора нет; в продаже есть только пиратские копии. Вывод один – я, Вася, уплачу деньги и пойду домой. Купив то, во что хочу играть именно я, а не то, что выбрали за меня отечественные локализаторы. Ну не нравится мне Primal как игра, и все тут! Ребята, конечно, молодцы, они постарались на славу, но вот покупать игру из-за того, что она есть в доступе, а не потому, что мне действительно хочется в нее поиграть, я не буду.

Однако, и на пиратском рынке не все так сладко, как могло бы показаться. Пираты действуют очень шустро: когда-то давно (славные времена PSX) наряду с «русскими версиями» на прилавках лежали еще и родные английские. Сейчас – их нет. То есть есть, конечно, но в чрезвычайно малых количествах (процентов пятнадцать). Более того – чаще всего они маскируются в коробках с пресловутой надписью «Полностью на русском языке». «Выбирай себе жену», – сказал Адаму Бог, приведя ему за руку Еву. Нет его, выбора. Нет.

г. Новосибирск

Наш ответ будет максимально откровенным. Местный консольный рынок до крайности противоречив. С одной стороны – активная антипиратская кампания, с другой – черпающий темп развития этого сегмента индустрии. У многих российских геймеров сложилось впечатление, что пока журналисты клеймят пиратов, дистрибьюторы-приставочники ленятся ударить пальцем о палец, чтобы сделать ту же PlayStation 2 и игры для нее доступными где-то кроме Москвы и Петербурга. Мы, то бишь специализированная пресса, находимся в незавидном положении – естественная потребность «СИ» работать с официальными представителями (это автоматически означает доступ к превью-версиям, общение с разработчиками, эксклюзивы – все то, без чего не может обойтись ни один приличный жур-

нал) влечет за собой четкую ориентацию на легальный рынок – и предсказуемо натывается на непонимание тех читателей, кто просто не в состоянии покупать лицензионные игры. В то время как мы старательно убеждаем себя, что пишем исключительно для покупателей легальных продуктов – вы, в свою очередь, пропускаете антипиратские статьи мимо ушей, используя журнал по его прямому назначению: как источник информации. Мы выдаем желаемое за действительное, абстрагируясь от российской реальности с ее чипами и двухсотрублевыми DVD-копиями – а вы, не меньше нашего надеясь на появление цивилизованного рынка, по-старинке отовариваетесь дисками на базаре. К счастью, с увеличением числа владельцев PS2 растет число проданных легальных игр, а с ним – кредит доверия зарубежных издательств к российским дистрибьюторам. «Софт Клуб» и «Velod Imprex» работают над созданием разветвленных дилерских сетей и продвигают проекты серии Platinum по сниженным ценам (мы уже объясняли, почему SCEE не в состоянии ввести какие-то особые цены для России – как бы того не хотели местные геймеры и дистрибьюторы). Не исключено, то система проката, о которой с подачи «СИ» говорят все чаще, может стать настоящей панацеей. В следующем номере журнала мы планируем обсудить с представителями компаний-дистрибьюторов состояние российского приставочного рынка через год после официального запуска PS2. Разговор обещает быть весьма познавательным.

Д. ОНУФРИЙ

Привет, Страна! Можете звать меня дедушкой Онуфрием. На прошлой неделе мне стукнуло, если не изменяет память, восемьдесят четыре года.

Признаюсь честно, читать «Страну Игр» я начал совсем недавно. Года эдак с 1996-го. Сам в компьютерные игрушки играю не так часто – по восемь-девять часиков в день. Но я всегда хочу быть в теме актуальных развлечений современной молодежи. Порой просто сложно бывает найти общий язык с молодым поколением в модных клубах и, в особенности, – на дискотеках. Бывает, зажмешь с молодухой на танцполе под последний шлягер Limp Bizkit, а потом выдашь ей, расколбашенной, штудию из свежего выпуска «Банзая»: «О, Сейлормун, я тону в твоих голубых глазах. Позволь мне стать твоим Макроном!».

То же самое и на компьютерных чампах, куда я заглядываю, опять-таки, по причине сугубо спортивного интереса. Стоит произнести: «Этот жалкий фраг стянул твой Квад, камрад!», как всеобщий респект подрастающего поколения гарантирован.

ЛИНК



Хочу поделиться наболевшим. Я понимаю, у всех свои проблемы. Но сегодня речь поведем о «руссификации». Понятно... у многих та же беда. Опять же, я не скажу ничего нового. Все сказано до меня и за меня. Тема наболевшая и зудящая. Я стараюсь с русскими версиями дела вообще не иметь – ни на приставках, ни на PC. Но сейчас, в частности, я хочу поднять вопрос о пиратских версиях игр на PS2. Сразу же отвергаю главный ответ, который мне могут дать господа, читающие это письмо («чтобы не было этих проблем – покупайте только лицензионные версии»). Замечательный совет! На самом деле замечательный, безо всякого сарказма. Но есть одно «но»: живу я в столице Сибири, а не в столице России, а найти в Новосибирске лицензию (речь о играх для консолей нового поколения – Xb, GCN и, собственно, PS2) – нечто настолько же выдающееся, как наткнуться в метро на странствующего Риогу Хибикки. Впрочем, обо всем по порядку. Первоначально все складывалось неплохо: лицензионная PS2 и, следовательно, лицензионные же игры для нее. Да, мало, да старье, да, проходные. Плюс – «стандартная» линейка всех основных хитов. Но это скоро кончилось; про чиповку все все знают? Отлично, господин Врен вам давно все объяснил, не буду себя утруждать. Из ниоткуда стали появляться пиратские игры на пиратские «Соньки». По приемлемым для широкой общественности ценам. 140-300 рублей. Как урезанные CD-рипы, так и DVD-копии. А теперь вопрос: если я, рядовой



«Страна», огромное тебе спасибо за это!

Напоследок, отмечу одну из моих последних фавориток на игровом поприще – мудреное японское изобретение Sexy Beach 2. Выставляешь максимальное разрешение, включаешь анизотропную фильтрацию, и часами любишь: какие же в игре реалистичные пальмы!

г. Электросталь

Отвечает Wren: Здравствуй, уважаемый Онуфрий. К сожалению, не знаю, как вас по батюшке.

Мы очень благодарны вам за письмо. Думаю, и нашим читателям оно пригодится – как ответ их родителям на претензии в духе «что же ты опять играешь, аки дитяtko малое». Не стоит думать, что вы одиноки. Еще в далеком 1990-м году моя бабушка зажигала вместе со мной на пару в Battle City, а сейчас может пройти все 50 уровней и в одиночку, не потеряв ни одной жизни! Если хотите, могу вас с ней познакомить. Правда, Limp Bizkit она не слушает, предпочитает Blind Guardian и Nightwish.

Приятно и то, что вы действительно стараетесь найти общий язык с молодым поколением. К сожалению, поколение это, напротив, имеет тенденцию к расщеплению. Консольщики презируют психишников, те критикуют анимешников, а они и вовсе уходят в свое увлечение с головой, не замечая ничего вокруг. Господа, дамы, учитесь у Онуфрия! Запомните хотя бы, чем «кавай» отличается от «сугоя» и «респаун» от «скилла». Но не забывайте и о тонких шутках для понимающих. Вместо выражения «мультки с большими глазами» используйте «китайская рисованная порнография» – респект вам обеспечен! И развивайте свое чувство прекрасного! Вот мне, например, в Sexy Beach 2 очень понравился песок – мягкий, желтый, блестящий, как будто впитавший в себя частичку Солнца...

ИГОРЬ



У меня тут возникли кое-какие вопросы по Final Fantasy X, думаю, может вы можете:

1. Где можно достать эти пресловутые Wings to Discovery для Break HP Limit да еще и в таком количестве?

2. По поводу Темных Эонов. Их что, по-очереди надо ловить (Валефор-Ифрит-Иксион и т.д.) или как угодно? На боксе изпод «Финалки» написано PAL, значит Эоны там есть, но я что-то и Валефора не найду (в номере 131 написали, что он у входа в Besaid, но нельзя ли поточнее). Подскажите, please!

3. По вашему мнению, лучшее место для прокачки средних героев (в среднем – 7500HP), кроме Тренировочной Арены?

4. Да, чуть не забыл, где есть Lv.4 Key Spheres, и чтоб их получить попроще?

igoryok@mail.dsip.net

Отвечает Ева Соулу, автор прохождения FFX, опубликованного в номерах 01(130) и 02(131):

1. Вариантов несколько: либо обрабатывать при помощи команды Bribe монстров Malboro и Great Malboro; либо выиграть гонки в Remiem Temple, не задев ни одного «буйка» и открыв при этом три сундука (получаете как раз то количество, которое необходимо для BHL на одну броню). Также можно победить Shinryu, босса с Арены в Calm Lands. Иногда WoD выпадают из темных Эонов Omega Weapon и Nemesis (финальный босс Арены).

2. Ловить их можно как угодно. И за любое место. Valefor появляется, как только команда пытается войти в деревню, но уже после того, как вы раздобыли воздушолет (то есть это ваш повторный визит). Если Valefor'a по-прежнему нет, значит у вас не PAL, и вас надули пираты.

3. Omega Ruins.

4. Не считая некоторых «сценарных боссов», на вроде Seutoing'a, и «челепких» способств, вроде убийства Omega Weapon и Nemesis, вам остается охота на Chimera Brain (Calm Lands) и Land Worm (внутри Sin'a).

JOHN DISENBAEV



2013 год, планета Земля. Прошла Третья Мировая война. Америка, Австралия, Африка

практически стерты с лица Земли. Миром повелевает крупнейшая мегакорпорация (game)-land. Наблюдается полнейший тоталитаризм: мирные жители практически не имеют никаких прав, корпорация следит за каждым их шагом. В каждом доме установлены десятки видеокамер с

PlayStation2

русская версия

за \$199.99!

ЭТО РЕАЛЬНО



HTTP://WWW.GAMEPOST.RU

Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574
пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА
ИГР



ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PS2



ИНДЕКС ГОРОД

УЛИЦА ДОМ КОРПУС КВАРТИРА

ФИО

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



В НОМЕРЕ:

- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

**ТЕПЕРЬ ЕЩЕ ТОЛЩЕ –
ЕЩЕ ИНФОРМАТИВНЕЕ!**

**44 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ –
В 1.5 РАЗА БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ!**

НА ДИСКЕ:

- Самый нужный софт для Palm, Psion, Pocket PC, ноутбуков, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

**Журнал "МС" - самый
технический из популярных
и самый популярный
из технических.**



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

целью наблюдения за жителями...

Владельцем корпорации является Glagol, который под покровом ночи ловит в мегаполисах девушек и уводит их в свой небоскреб с коварными целями...

На каждой улице всех мегаполисов расположены огромные плазменные мониторы, по которым круглосуточно транслируется аниме и хентай. К этому приложил руку сам заместитель Властелина Мира (т.е. директора мегакорпорации (game)land) – Агент Купер (ну прям Агент Смит).

Под покровом ночи в туманном мегаполисе, который находится там, где когда-то находилась Москва, передвигается темная фигура (черный плащ – Нео обзавидует!). А, так это же Sherbakoff! Пьет кровь у мирных жителей, и ничего его, гада, не берет – ни колья, ни чеснок, ни серебро.

В дневное время по мегаполису передвигается «Семья». Это, вроде бы, олицетворение правопорядка, а на самом деле – диктаторы-мафиози. Их трое. Во главе Mafiozo Perestukino. Узнать его можно по слегка окровавленному пиджаку (кровь, вестимо, чужая), длинной кубинской сигаре в зубах и бейсбольной бите (тоже окровавленной) в руке. За ним всегда следуют два его телохранителя: Torik и Spoiler. Они тоже одеты в костюмы, но у них в руках модернизированные автоматы Томсона.

Ах да, чуть не забыл, Алику Вайнеру дали полнейшую свободу: он разрисовывает весь мегаполис из баллончика порнушными рисунками. Да, если кто еще не догадался, каждому перечисленному вмонтирован в черепушку нано-чип, который продлевает им жизнь, а также наделяет сверхспособностями.

Камера плавно «плывет» по улице, потом резко устремляется в канализационный люк, быстро движется по шахтам и туннелям, пока не достигает небольшого бункера, на котором виднеется выцветшее граффити:][aker. Внутри бункера: глава повстанцев Holod и его главный помощник- Danyu (вместе с нано-осликом Федей).

13.00 На одной из многочисленных улиц мегаполиса отодвигается канализационный люк. Из канализации появляются два человека лет двадцати трех, одеты в костюмы военной расцветки, на каждом бронежилет. У обоих на лысом затылке татуировка: «PS2». Тот, что двигается сзади, вооружен винтовкой Colt Commando. Тот, что спереди – дробовиком SPAS. Они, пригнувшись, легким бегом двигаются к ларьку с символикой (game)land, угрожая оружием продавцу хватают с прилавка свежий номер «СИ», двигаются обратно. Внезапно раздается оглушительный взрыв. Повстанец, который двигался сзади (точнее то, что от него осталось) падает на землю. Другой повстанец оглядывается, видит мертвого товарища, выстреливает несколько раз в сторону, откуда приближается спецназ. Делает кувырок в сторону погибшего собрата, хватает журнал и бежит в сторону люка. Очередь из модернизированного с помощью нанотехнологий «калаша». Тело повстанца падает. В руке он сжимает «СИ»...

disenbaev@mail.ru

И-и-и? А дальше, дальше-то что было? Руководство мегакорпорации требует продолжения! Кстати, а на что повстанцам «СИ», если общество и так журналом прозомбировано?

СЕРГЕЙ



Здравствуй, уважаемая редакция! Написать меня подтолкнуло изрядное количество накопившихся вопросов. Я геймер со стажем, начал еще со Spectrum. Потом были Dendy, Mega Drive 2, PlayStation, Dreamcast. Теперь играю в основном на PC (а я консольщик).

Живу в Ставрополе, и здесь только начала появляться PS2. Но диски на нее уж очень дорогие: от 2000 до 2600 р. Да и сама она стоит здесь 9800 р. Понимаю, что это «накрутка», но совесть тоже иметь надо. О чипованной PS2 знаю только по слухам... Я большой поклонник Resident Evil и очень огорчен тем, что оригинальный сериал перешел на GameCube. Отсюда мой первый вопрос:

1. Когда заканчивается срок (если таковой есть) эксклюзивности сериала для GC, и планируется PS2. Но диски на нее уж очень дорогие: от 2000 до 2600 р. Да и сама она стоит здесь 9800 р. Понимаю, что это «накрутка», но совесть тоже иметь надо. О чипованной PS2 знаю только по слухам... Я большой поклонник Resident Evil и очень огорчен тем, что оригинальный сериал перешел на GameCube. Отсюда мой первый вопрос:

2. Почему вы до сих пор не опубликовали обзор игры RE: Dead Aim? Пусть она не является представительницей оригинальной ветви сериала, но, так или иначе, это очередная «внебрачная» часть, и хотелось бы знать, что она из себя представляет.

3. Что слышно о RE: Outbreak и RE4?

4. По какой цене можно заказать GC и игры RE и RE0?

5. Правда ли, что чипованная PS2 очень быстро выходит из строя (за несколько месяцев) по причине низкого качества пиратских дисков?

Заранее благодарю вас и прошу прощения за нездоровый интерес к Resident Evil.

г. Ставрополь

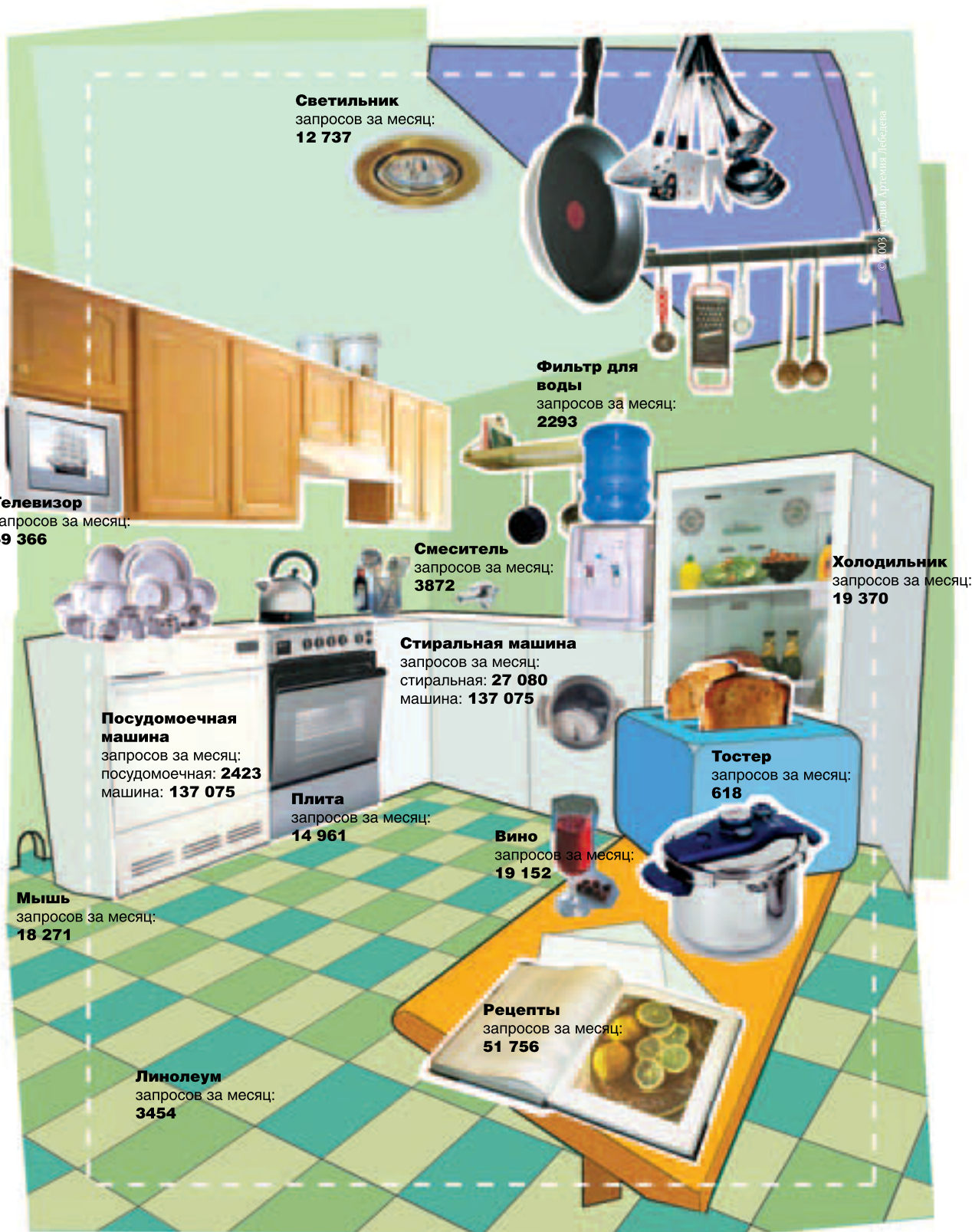
Очень показателен подбор игровых систем – добрая треть читателей, обрисовывая свой геймерский стаж, называет именно эти платформы в таком же порядке – разве что «Спектр» иногда уступает место «БК 0010-01».

1. Сроки никогда не назывались, но факт разработки новых игр серии для PS2 уже говорит о слабости хватки Nintendo. Есть мнение, что Синдзи Миками намеренно затягивает разработку RE4, чтобы игра в итоге миновала «окно», отведенное для GC-эксклюзивов. У RE и RE0 немало шансов быть переизданными для других платформ: вряд ли Сирсот откажется познакомить игру с более широкой аудиторией, нежели обладатели GameCube.

3. В репортажах с E3 (№12(141)) и TGS 2003 (№20(149)) мы рассказывали об указанных играх все, что известно на данный момент.

4. А это смотря откуда, разброс цен большой. Можно выбрать наиболее выгодное предложение с сайтов www.vgw.ru, www.au-dvd.ru и www.e-shop.ru.

5. Низкокачественные диски могут испортить любой оптический привод.



Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex

www.yandex.ru

adv@yandex.ru

Тел.: 748-10-33

DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

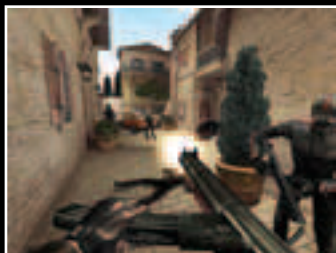
➤ NEED FOR SPEED: UNDERGROUND CD

Демо-версия давно ожидаемого хита. Наконец-то вы сможете оценить всю красоту и прелесть нового Need for Speed собственноручно!



➤ CONTRACT J.A.C.K.

Игра Contract J.A.C.K. предлагает нам альтернативную историю No One Lives Forever, где вы играете не за элегантную Кэйт, а за обычного наемника.



➤ URU: AGES BEYOND MYST

Одна из самых интересных adventure этой зимы обрела демо-версию. Красивая графика, необычный игровой процесс. Всем любителям жанра посвящается.



А ТАКЖЕ: V-Rally 3, Rebel Truckers, Railroad Tycoon 3, Virtual Skipper 3

ПАТЧИ

- Railroad Tycoon 3 CD
- Dead to Rights CD
- Rise of Nations
- Nosferatu: The Wrath of Malachi
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Mafia
- Contract J.A.C.K.



БОНУСЫ

- Полные версии игр Prince of Persia 1 и 2 CD
- Castlevania – Fan Art
- Скины для winamp 3 CD



СОФТ

➤ AVANT BROWSER 8.02 BUILD 112 CD

Бесплатный, многооконный, универсальный браузер на движке Internet Explorer со многими функциями, типа запрет всплывающих окон, встроенного поиска Google, блокировки загрузки изображений, видео, звуков и ActiveX компонентов и многое другое.

А ТАКЖЕ: MagicISO v3.9 (build 77), Aqua 3D Aquarium v.1.51 CD, Amigo DVD Ripper 2.8.71, Matrix Reloaded 3D Screensaver 3.01 CD, ArtixMedia Menu Studio 3.4, RAM Saver Pro 3.0 CD, AudioEdit Deluxe 2.2, AliveColors std 1.1.0, XP Smoker 3.5, Digital Physiognomy 1.191, ICE Book Reader Professional 6.0, CheMax 3.1, Quick Mail 1.7 beta, «С Добрым Утром!» 0.95 beta

➤ SISOFТ SANDRA 2004 CD

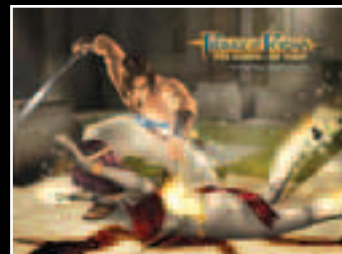
Набор программ, предназначенных для сбора всевозможной информации и диагностики различных компонентов компьютера. Программа тестирует компьютер по 50 параметрам и выдает подробный отчет. На данный момент лучшая в своем роде.

➤ VIRTUALDUB 1.5.9 CD

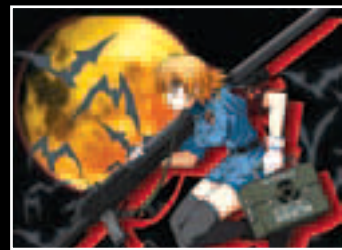
Бесплатный редактор видеофайлов. Программа позволяет соединять вместе два и более фильмов, изменять размер, изменять видео/аудионастройки, а также применять различные фильтры.

ГАЛЕРЕЯ

➤ ОБОИ



➤ ГАЛЕРЕЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



КИБЕРСПОРТ

- Community Bonus Pack для Unreal Tournament 2003
- Лучшие демки с WCG 2003 по Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike

МУЗЫКА

- Избранные треки из игры Korea: Forgotten Conflict CD

ДРАЙВЕРЫ

- ATI Catalyst 3.9 Driver, Creative Audigy 1/2 – 5.12.5.0441, RivaTuner Version 2.0 Release Candidate 14.1.



SHAREWARE (CD)

- X-Plane
- AstroRaid (CD)
- Aqua Bubble (CD)
- WildSnake Pinball: Invasion (CD)
- Digi Pool (CD)
- Bomberman vs Digger (CD)



МОДЫ

➤ F1 CHALLENGE 99-02 — ETCC 2003

Огромный мод для F1, превращающий ее в совершенно новую игру. Все машины из ETCC 2003 года, совершенно новая физика, шикарная графика, ставить всем!



➤ FREESPACE 2 — THE BABYLON PROJECT RELEASE 2

Огромный мод для F1, превращающий ее в совершенно новую игру. Все машины из ETCC 2003 года, совершенно новая физика, шикарная графика, ставить всем!



WIDESCREEN

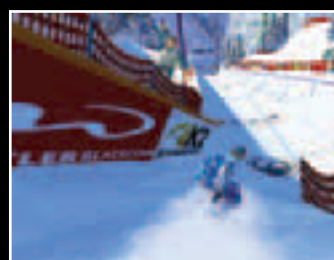
- Shrek 2
- The Polar Express
- Looney Tunes – Back In Action
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
- Troy



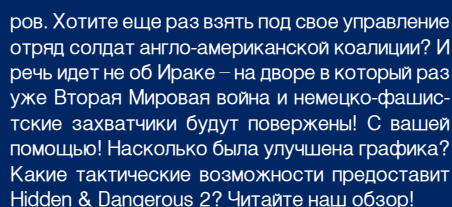
А ТАКЖЕ: Half-Life – The Specialists v2.0 beta (CD), Новый уровень для Max Payne 2, Дополнения к Street Legal Racing: Redline

ВИДЕО

- 1080 Avalanche (CD)
- Amplitude
- Cy Girls (CD)
- Castlevania: Lament of Innocence (CD)
- Dungeon Siege Legends of Aranna
- Dead or Alive Online
- Freestyle Metal X
- King of Fighters 2000 – 2001 (CD)
- Maximum Chase
- RC Squad Land Machines
- Resident Evil Outbreak
- S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost (CD)
- Trackmania
- Unreal Tournament 2004
- Virtual Skipper 3
- Sonic Heroes
- Prince of Persia: The Sands of Time (CD)
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (CD)
- The Lord of the Rings: The Return of the King
- WRC 3 (CD)
- Warlords IV: Heroes of Etheria
- Видео к рубрике Банзай!



**КАЖДЫЙ МЕСЯЦ
С ФИЛЬМОМ НА DVD**

[illegible]

культовых игр серии SaGa Frontier предназначен для PlayStation 2, римейк классической ролевухи для SNES – для Game Boy Advance. Оправдали ли они ожидания поклонников жанра, не переборщили ли их создатели с оригинальностью? Наши опытные специалисты по японским играм сейчас внимательно изучают оба проекта, чтобы вынести суровый, но справедливый вердикт.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

**Наконец-то появился ПК для тех,
кто все делает одновременно.**



**Вам нужен настольный ПК
Excilon Universal EX41
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией
Hyper-Threading**



Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,2 МГц с технологией Hyper-Threading идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими возможностями для игр и общения.



- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ
(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Пенза: Речников, Дзержинское ш. 107, оф. 237, (095) 485-5055, 485-0463, 485-6400
Ижевск: 1903 год, Заволжский пр. 4, Торговый центр "Электроника на Пржемы", навигатор Е П 1, (095) 786-4137, (095) 776-8887
Школа Зинковского, Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, навигатор АА, (095) 786-1503, 786-1504
Самара: Суровского вкл. 5, ПЦ Самовольный, навигатор D-35, (095) 786-6616
Интернет: www.exciland.ru, e-mail: b2b@exciland.ru

Intel, логотип Intel Inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.
Дистрибуция процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading HT означает, что поставщик системы привнес в работу с технологией Hyper-Threading.
Реальные значения производительности могут отличаться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратной части и программного обеспечения.



издательство *(game)land* представляет Н О В Ы Й ж у р н а л

 **Еще больше –
224 страницы**

 **Еще лучше –
3 CD или DVD
в комплекте**

 **Еще дешевле –
розничная цена**

90^{РУБЛЕЙ}

- 224 страницы информации
- Сотни игр в каждом номере
- 3 CD-диска или DVD (4,7 Гбайт!!!) с тщательно подобранным содержанием
- Читы, прохождения и грязные трюки
- Двусторонний постер и геймерские наклейки
- Никакого мусора и невнятных тем — настоящий геймерский рай, более двухсот страниц, посвященных только играм на PC.

- Снимаем сливки - более двух десятков убойных материалов, среди которых: подробнейший рассказ о *Doom III*, *Half-Life 2*, *Max Payne 2*, *Neuro*, *PainKiller*, *Commandos 3*, *The Sims 2*
- Киберспорт — на кону десятки тысяч долларов. Как их получить?
- Ставим точку в вопросе насилия в компьютерных играх!
- Обзор всех новинок российского рынка — как не ошибиться в выборе?



3 CD-ДИСКА

или

4.7 Gb

В продаже с 4 декабря!



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилан г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
ELSIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind

Digitally yours





И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

СТРАНА
ИГР



BEYOND GOOD & EVIL



UBISOFT™

Хеллмутс

ВОЙНА С НЕЧИСТЬЮ

СТРАНА ИГР

MS ENTERTAINMENT

Банзай!

Хеллмутс

ВОЙНА С НЕЧИСТЬЮ

СТРАНА ИГР

MS ENTERTAINMENT

Банзай!



THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

evolution
BY S. A. G. & B. S.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

THE OFFICIAL GAME OF THE

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



СТРАНА
MFP

